EKSKLUZIVNO **PLAYSTATION 2**

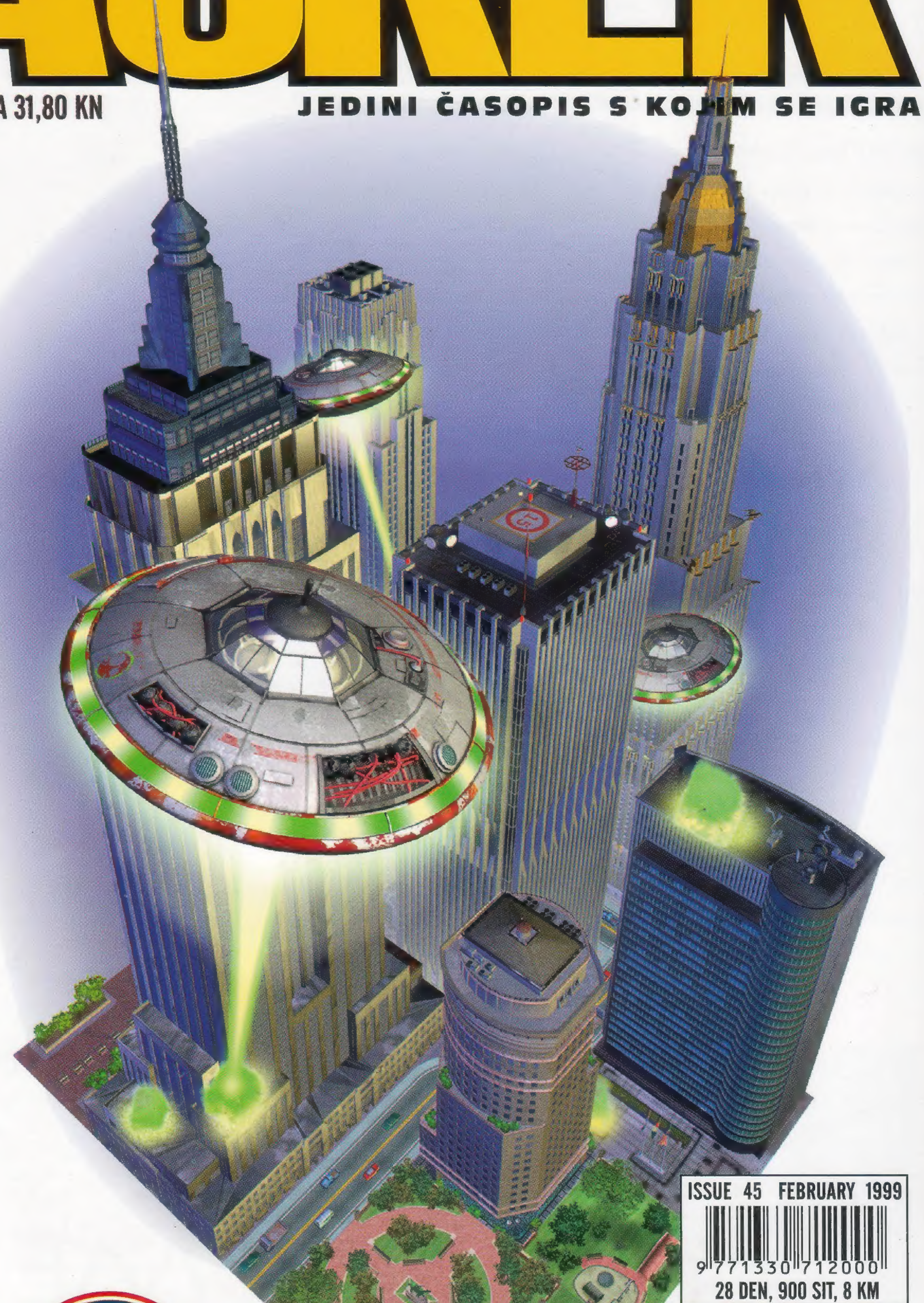
Hacker objavljuje što se krije u Sonyjevoj kuhinji!

VODEĆI AUTORITET ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

BROJ 45 VELJAČA 1999. CIJENA 31,80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



SIM CITY 3000

ALPHA CENTAURI

BALDUR'S GATE

MYTH 2

KING'S QUEST 8

BUSHIDO BLADE 2

REDGUARD • FALCON 4

LUFTWAFFE COMMANDER

ASHGAN • RIVAL SCHOOLS

...I JOŠ 25 IGARA

ISSUE 45 FEBRUARY 1999

9 771330 712000

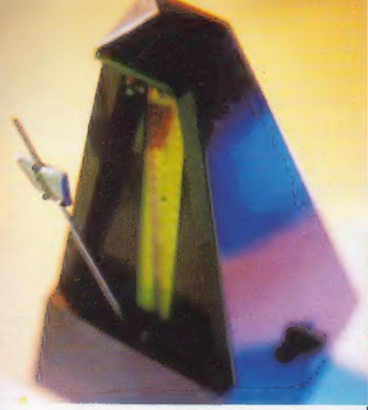
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

3 NAGRADNE IGRE!

1) **BALDUR'S GATE** super poklon

2) **PUZZLE** turbo iznenađenje za snalažljive

3) **THE SIEGE** filmski poklon paket



Imate premalo vremena?

u današnjem ritmu promjena najvažnija je pouzdanost

i brzina



Stara poslovica kaže: tko polako ide, daleko stigne. U našem svakodnevnom životu ova izreka svakako nalazi mnoštvo opravdanja, ali u svijetu računala ne treba smetnuti s uma *brzinu*. Kod odabira računala izaberite tvrtku u koju možete imati povjerenje, koja svojom ozbiljnošću i predanošću poslu kojim se bavi ne ostavlja mjesto sumnji. Danas, kada je brzina procesora postala gotovo podrazumljiva, u računalnom businessu opstaju samo oni koji razmišljaju na duge staze, koji traju i stvaraju nove vrijednosti.
Oni koji, pretvarajući stare mudrosti u nove spoznaje, na cilj dolaze prvi.

direction

dimension

evolution



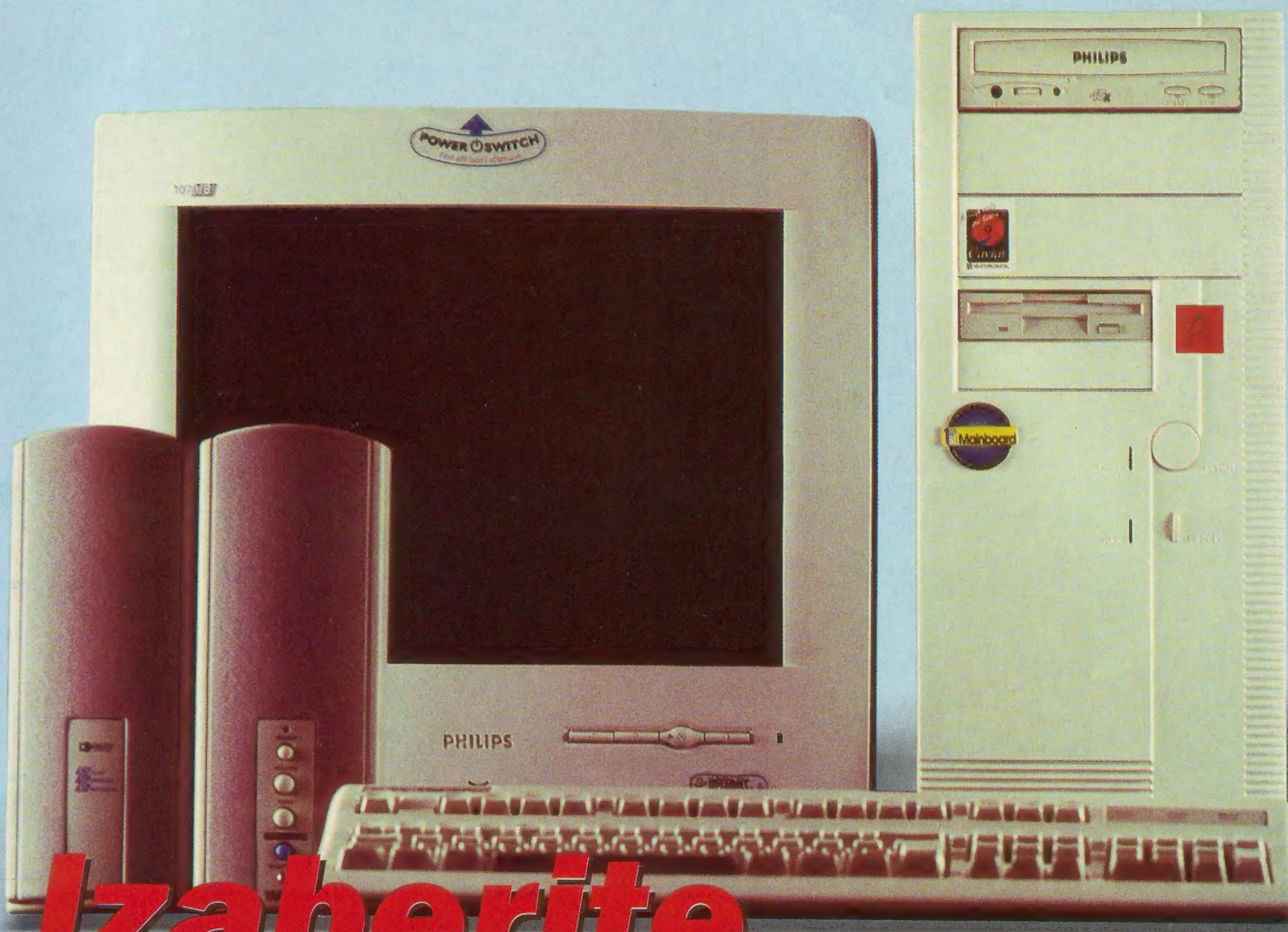
PROMEDIA
konceptualni design računala

www.formel.hr
Zagreb, Zvečajska 5, tel: 01/3694-998, 3694-008; fax: 315-349
Split, Dubrovačka 61, tel: 021/382-652, 382-870; fax: 382-880
Osijek, Sunčana 18, tel: 031/207-587, 207-588; fax: 207-589

Formel computers

autronic computers

POSLOVANJE BEZ AVANTURE



Izaberite pravo rješenje

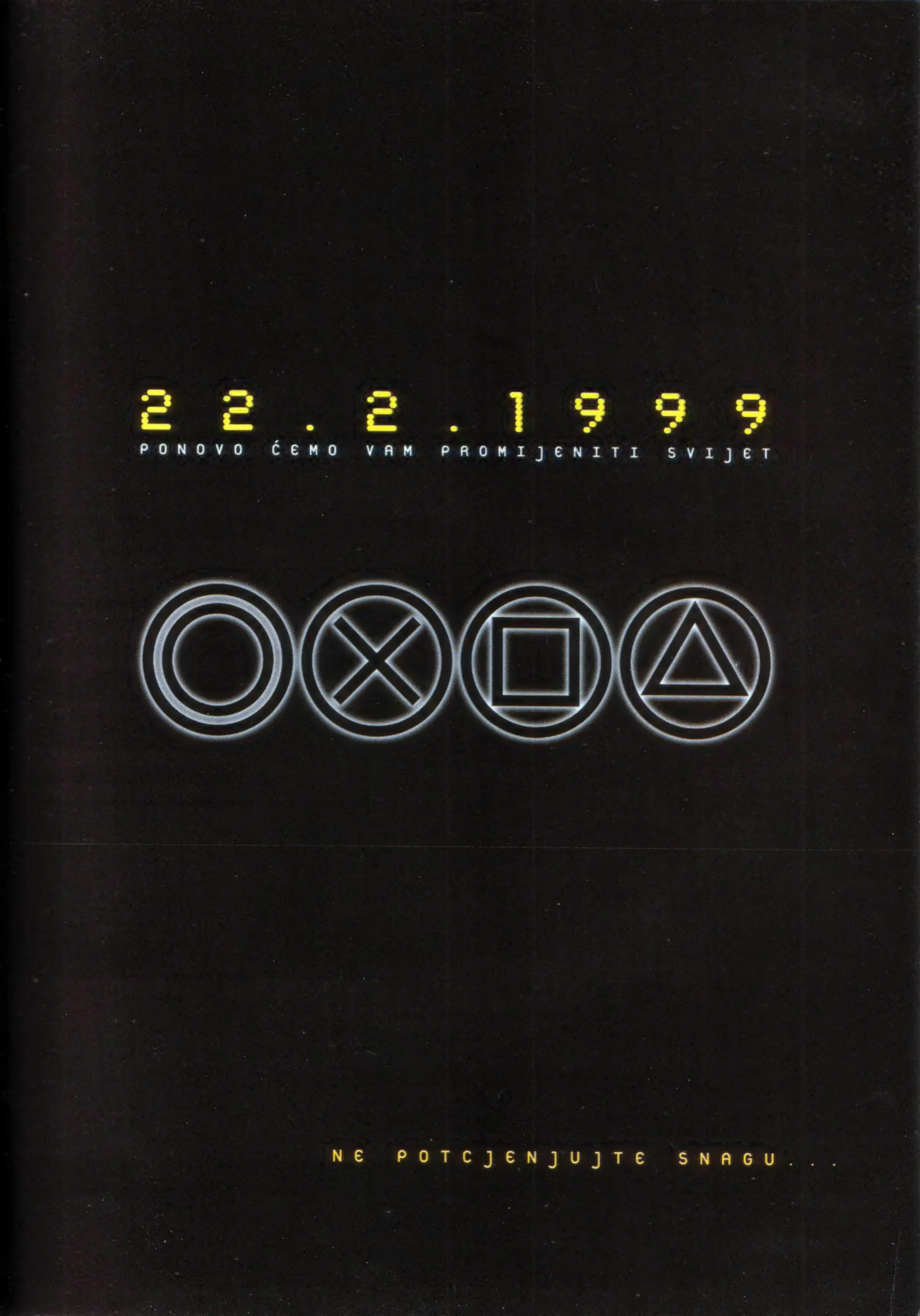
Autronic profesionalna linija

Autronic poslovna linija

Autronic obiteljska linija

Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel.01/61 71 044, fax 01/61 71 574
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic@open.hr


DIGITALNI VIDEO DISK SVJETSKI STANDARD TREĆEG TISUĆLJEĆA...
WARNER HOME VIDEO
DVD VIDEO
Buena Vista Home Entertainment
U IZDANJU:
ISSA
FILM I VIDEO
DISTIBUCIJA:
Ante Grup d.o.o.
NAJBOLJI FILMOVI,
BOLJI NEGO IKADA,
OD SADA I U
VAŠEM DOMU.


22.2.1999
PONOVO ĆEMO VAM PROMIJENITI SVIJET
NE POTCJENJUJTE SNAGU...

Prvi službeni časopis za PlayStation u Hrvatskoj!

PSX

broj 1
veljača 1999.

cijena 14 kn



POTPUNO RJEŠENJE

METAL GEAR SOLID

Running Wild
Constructor
Xenogears
Test Drive 4×4

PLUS!

DEX-DRIVE
SPOJITE SE NA PC

POCKET STATION
DŽEPNI PSX



PRVI PRIKAZ U HRVATSKOJ!

CARMAGEDDON



PRVI ISTRAŽUJEMO

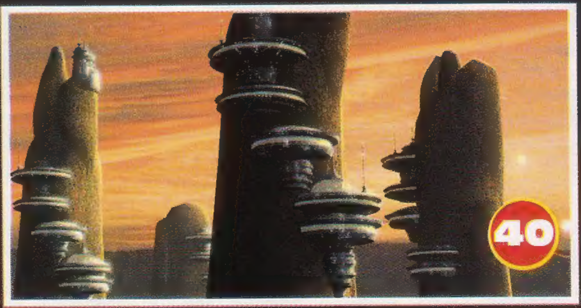
PlayStation 2

ISTINE I LAŽI IZ SONYJA

SADRŽAJ

BALDUR'S GATE







VELJAČA 1999. BROJ 45 HACKER FEBRUARY 1999. ISSUE 45

PLAYSTATION 2

30 Hackerov izvjestiteljski tim vam otkriva istinu iza laži kojima je obavijen PlayStation 2



10 STRANICA HELP-LINEA

POTPUNI PROHOD TOMB RAIDER 3

106 Jedini donosimo cjelovit prohod Lare 3, Medievilea, Grim Fandanga i vodič za Half-Life



RUBRIKE

HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI



RECENZIJE

RECENZIJE PLUS

POPIS OGLAŠIVAČA



HACKER
& Interplay
te nagrađuju
Baldur's Gate
Osvoji
najbolji
RPG
svih vremena
Jednom sretnom čitatelju poklanjamo
ORIGINALNI PRIMJERAK IGRE
zbog koje su naši suradnici
kasnili s materijalima
UPOZORENJE!
Baldur's Gate nije obična igra - ovaj inovativni AD&D RPG je u svim stranim časopisima pokupio visoke ocjene i laskave titule, a nije lošije prošao ni u Hackeru. Budući da napredni AI algoritmi svaki put iznova kreiraju svijet u kojem se odvija radnja, Baldur's Gate će svakim novim igranjem donosi nešto novo produžujući tako svoju trajnost.
Upute za sudjelovanje u nagradnoj igri?
1 Navedi proizvođača igre Baldur's Gate
2 Odgovor napiši na dopisnicu
3 Dopisnicu pošalji na našu adresu
JANUS-LINGUA d.o.o.
(za n.i. Baldur's Gate)
Petrinjska 11/IV, Zagreb
U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno s 22.02.1999.
Imena dobitnika biti će objavljena u sljedećem broju.
Urednikova odluka je konačna.

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK
JANUS STUDIO
Željka Mokos

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Mario Bošnjak
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Goran Račić
Dario Rakovac
Damir Rukavina
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

Zabava je ozbiljan posao



Američko istraživanje koje je provela agencija NPD Group pokazuje da se prodaja hardvera i softvera u industriji igara u prošloj godini povećala za 1.2 milijarde USD i sada iznosi nevjerojatnih 6.3 milijarde, što je brojka koja već predstavlja ozbiljan izazov hollywoodskoj tvornici snova poznatoj po rastrošnosti i velikim zaradama. Dodamo li tome činjenicu da je industrija interaktivne zabave u Engleskoj 1998. g. težila 1.2 milijarde funti i time lako prestigla oskudnu filmsku produkciju "najeuropskije države na svijetu", lako dolazimo do objašnjenja naslova ovog uvodnika. Časopis Hacker je tijekom više od četiri godine izlaženja i sa svojih, evo, već 46 brojeva iskustva i ekspertize u izradi specijaliziranog časopisa za igre i Hrvatskoj dokazao da je zabava sve samo ne trivijalan posao koji se može povjeriti ljudima bez jasne vizije pa ne treba čuditi što nosimo laskavu titulu "jedinog autoriteta za informatičke igre". Imajući to u vidu, jasno je da samo kombinacija dugogodišnjeg iskustva i stručnosti kreativnog tima ljudi u izdavačkom poduzeću Janus-Lingua može izroditi najveći izdavački poduhvat nakon Hackera – časopis PSX, čija vam reklama nije mogla promaći u ovom broju časopisa.

• • • • •

Nesumnjiva popularnost i primat Sonyjeve sive kutijice za interaktivnu zabavu je neupitna, a broj prodanih konzola u svijetu je premašio nevjerojatnu brojku od 50 milijuna primjeraka. Podrška svih izdavača i veća prodaja igara nego na PC-ju su PSX-u ubrzo osigurale kultni status, a ni Hrvatska po tom pitanju ne zaostaje za svijetom (možda vi ne posjedujete PSX, ali je gotovo sigurno da ga netko ima u vašem kvartu ili susjedstvu). Časopisom PSX, jedinim **službenim** časopisom za PlayStation u Hrvatskoj, naše izdavačko poduzeće cilja na vrlo disperzivnu i specifičnu publiku, što zahtijeva drugačiji pristup konceptu nego je onaj u Hackeru.. Kako nam je želja bila napraviti potpuno svjež časopis, čija je jedina dodirna točka s Hackerom ista izdavačka kuća koja ga je pokrenula, ne treba čuditi što za njega pišu većinom nova spisateljska pera koja nisu pisala u Hackeru. Želimo da PSX bude što je moguće bolji te stoga želimo čuti vaše mišljenje i konstruktivne prijedloge.

Kako izlaskom PSX-a prestaje potreba za Hacker Plusom koji je, uostalom, i bio namijenjen vlasnicima PSX-a, spomenuta novina prestaje postojati, a naši će pretplatnici (ili čitatelji koji su se pretplatili na Hacker Plus) umjesto njega besplatno dobijati PSX. Što se tiče PSX-a u Hackeru, ta će konzola u našem časopisu i dalje imati isti prostor i važnost koju je imala i dosad, jedina će razlika biti u tome što će odsad vlasnici PSX-a koji su nam uvijek slali zahtjeve da PlayStationu u Hackeru povećamo prostor konačno doći na svoje s jedinstvenim časopisom posvećenim ekskluzivno PlayStationu koji će redovito donositi igre kojih nema u Hackeru te više detaljnijih informacija iz svijeta PlayStationa. Uostalom, projerite sami o čemu pričamo već 22. veljače, kada će se PSX pojaviti i kod vašeg prodavača novina.

• • • • •

Pripremajući naslovnicu za ovaj broj, naš DTP odjel kojim rukovodi Igor Vranješ se nikako nije mogao odlučiti: Sim City, Alpha Centauri ili Baldur's Gate. Iako je bilo logično da Baldur's Gate dominira naslovnicom s obzirom da je riječ o igri koja je ovaj mjesec digla najviše prašine, ipak smo se odlučili za vizualnost, u čemu je naslovnica sa Sim City motivom ipak bila, kako to Igor običava reći, "prava bomba". Osim spomenutih triju igri koje obilježavaju ovaj broj, recenzirali smo i većinu aktualnih naslova koji su se pojavili od prošlog broja a kojih, ruku na srce, baš i nije bilo koliko bismo željeli – još jedan znak da je prošla božićna sezona.

Hardveraši će u ovom broju svakako doći na svoje testom Thrustmasterovih igraćih kontrolera koje trenutačno možete kupiti u hrvatskim trgovinama, a koje je za vas prikupio i testirao Igor Duić. Kako je u trenutku zaključenja broja u Hrvatsku stigla nova pošiljka Thrustmasterovih kontrolera tek predstavljenih na svjetskom tržištu, obećajemo nastavak testa i u sljedećem broju. Patrik vam predstavlja 3D Mark 99, novi softver za testiranje brzine i kvalitete grafičkih kartica koji ima sve izglede da ga, osim redakcije Hackera, kao standard testiranja usvoje i kolege iz ostalih informatičkih tiskovina. Ovaj program oduševljava svojom kvalitetom i nevjerojatno jednostavnim sučeljem lišenim svih "brojki i slova" koje već u samom startu obeshrabre većinu "vikend hardveraša" koji požele napraviti mali test brzine nekoliko grafičkih kartica. Uostalom, demo verziju programa smo priložili na Hack CD-u pa ga iskušajte sami. Rubriku DVD Depo nastavljamo i u ovom broju, a za očekivati je da će to postati stalna rubrika časopisa zbog vaših pozitivnih komentara koji variraju od "korisno i informativno" do "konačno, upravo to vam je nedostajalo". Vjerujem da Patrik uživa prenoseći Vama, poštovani čitatelji, svoja iskustva vezana uz DVD tehnologiju kroz ovu rubriku, a neupućenijima ću šapnuti u uho da je Patrik rezidentni ljubitelj DVD tehnologije koji svakodnevno uživa u svom tek nedavno kompletiranom digitalnom kućnom kinu s kristalnom "puca oko" slikom i čistim "boli glava" surround zvukom.

Iako smo i sami bili pomalo skeptični glede revolucije koju DVD tehnologija donosi, sada uistinu nema prostora za sumnju jer smo svakim danom sve bliži pojmu digitalne interaktivne zabave, pogotovo s novotarijama poput digitalnih filmskih kamera ili digitalnog satelitskog programa koji omasovljenjem DVD-a konačno ostvaraju sasvim nove mogućnosti. Razlog zašto vam pričam o ovim temama koje naizgled nemaju veze s igrama je taj što još jednom želim naglasiti da smo svjesni, kao uostalom i većina naših stranih kolega, da polako prolazi vrijeme "igrica" a dolazi doba "digitalne interkativne zabave" koja obećaje (i daje) veću lepezu mogućnosti od klasičnih igrica na CD-ROM-ovima koje danas možete kupiti u trgovinama softverom. Časopis Hacker svoj koncept već danas prilagođuje tim promjenama, a kada budućnost postane digitalna i interaktivna (što će se zbiti ranije nego što priželjkujemo) mi ćemo već biti ondje.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik



Još jedan dokaz kako redakcija ništa ne prepušta slučaju: za potrebe ovog broja Igor je osmislio čak tri radne verzije naslovnice.

TKO SU NAGRAĐENI?

Časopis Hacker je u suradnji s multimedijskim dućanom Continental Megastore iz Zagreba u prošlom broju organizirao nagradnu igru u kojoj ste mogli osvojiti originalni primjerak Tomb Raidera 3 i Gangstersa izdavača Eidos Interactivea. Gangsteri putuju [illegible] u Sarajevo, dok Lara Croft ostaje u Zagrebu kod [illegible]. Isto tako, Continentalov odjel za filmove se pobrinuo da trojica čitatelja uživaju uz film Moj dečko se ženi. Spretna ruka naše lektorice Ankice je donijela sreću [illegible] iz Zagreba, Adelaidi Begic iz [illegible] i Goranu Vukojevicu iz [illegible]. Sretni dobitnici svoje nagrade mogu podići osobno u prostorijama redakcije radnim danom od 10.00-16.00 unutar dva tjedna nakon izlaska časopisa na kioske, nakon čega nagrade šaljemo poštom na adresu dobitnika. Ne zaboravite sudjelovati u novim nagradnim igrama u ovom broju Hackera.

PISMA ČITATELJA

Ovaj je mjesec uistinu naš poštanski sandučić bio pretrpan vašim pismima. Dakako, pišite nam i dalje jer najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom. Savjetujemo vam neka pisma budu što kraća jer tako imate i veće šanse da Ankica proslijedi vaš uradak na stol glavnog urednika!

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

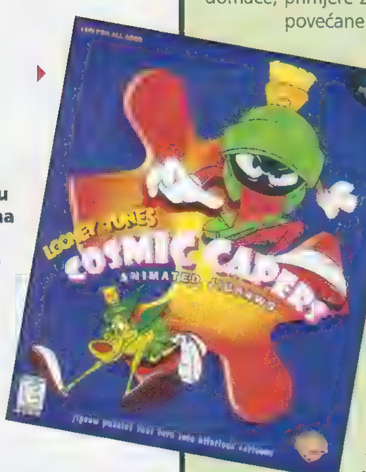
Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

PISMO MJESECA

Rijetki su trenuci da se pojavi pismo koje nas uistinu natjera na razmišljanje, ne samo o našem časopisu, nego i o nekim moralnim aspektima i okružju u kojem živimo. Pismo gđe Aide Mujkić je jedno od takvih, tim više što je spomenuta gospođa specijalist pedijatrije pa nam je njeno stručno mišljenje itekako dragocjeno. Za njeno pismo s dubokom porukom nagrađujemo je originalnim primjerkom najnovije edutainment igre Looney Tunes: Cosmic Capers američkog izdavača Southpeak Interactive koji se ovom igrom (recenzija slijedi u sljedećem broju Hackera) vrlo profesionalno predstavio u prilično neoriginalnom svijetu zabavnog softvera za mlađi uzrast. Nadamo se da će se naš dar dopasti Vašem sinu kojeg pozdravlja cijela redakcija Hackera.

Poštovano uredništvo Hackera
Posredno, uza svog sada 13-godišnjeg sina, Vaša sam čitateljica od prvog broja. Već od prvih brojeva imala sam namjeru obratiti Vam se pismom, ali sam stalno mislila da ćete razvojem i sami doći do realizacije prijedloga koje Vam iznosim. Međutim, kako su već prošle četiri godine od Vašeg prvog broja, smatram da ste dovoljno zreli za konstruktivne prijedloge. Kada sam već odlučila obratiti Vam se pismom, želim prvo pozdraviti kreativnost i upornost mladih ljudi koji svoje ideje uspiju provesti u djelo kao što je to uspjela Vaša mlada redakcija.
Privatno i prodesionalno glavna mi je preokupacija zdravlje djece i to prvenstveno kako ga sačuvati i unaprijediti. Općenito smatram da je zdravlje iznimna kategorija i da svi imamo odgovornost prema vlastitom i tuđem zdravlju. U odnosu na izrečeno, ne treba zanemariti utjecaj koji na naš život i zdravlje ima sve veća primjena suvremene tehnologije. Stoga predlažem da u Vašem časopisu redovito objavljujete, u obliku kratkih crtica, i praktične upute otome kako smanjiti štetne utjecaje koje računala i ostale suvremene naprave imaju na naše zdravlje: primjerice, koliko dugo se preporuča korištenje računala bez prekida, vježbe za odmor očiju, ruku, leđa itd. Drugi prijedlog se odnosi na recenzije igara u kojima se ocjene donose isključivo na temelju kvalitete zvuka i slike, igrovosti itd., a da niti jednom rečenicom nije navedeno za koji uzrast se navedena igra preporuča, odnosno koja je razina agresivnosti u igri. Vi ste, kao što i sami kažete, "jedini časopis s kojim se igra" i ne bih htjela skrenuti k mračnim temama navodeći svjetske, a na žalost i domaće, primjere zločina koje su počinila djeca. Ne mislim stvar odveć pojednostaviti tezom da su mediji isključivi krivci povećane agresije suvremenog društva, ali ulogu medija ne treba zanemariti. Njihov utjecaj je nesumnjiv i u nekim slučajevima izravno dokazan, a djeca su najizloženija jer tek formiraju svoje stavove.
Dozvolite da primjetim da su prema međunardno priznatoj definiciji djeca osobe do navršenih 18 godina. Smatram da upravo djeca predstavljaju značajan postotak Vaše čitateljske publike i da je utjecaj Vašeg časopisa na tu publiku prilično visok. Na tu činjenicu možete bit ponosni, ali ona podrazumijeva i neku odgovornost. Ironični komentari u opsivanju pojedinih agresivnih, krvavih scena u igrama mogu zvučati zgodno odraslim čitateljima, ali niste li pomislili da djeci mogu sugerirati da je nasilje način rješavanja problema, a kasapljenje tijela (ljudi i životinja) te ubojstva jedna od raspoloživih opcija? Moderna oružja omogućuju ubojstvo mnogobrojnih ljudi bez izravnog dodira, samo pritiskom dugmeta, i ne liči li to na računalnu igru? Svi se nadamo boljem svijetu 21. stoljeća, ali ako ipak bude ratova i nasilja, vođe i počinitelji će biti današnja djeca. To ne smijemo zaboraviti sada kad se oblikuju stavovi te djece. Moji prijedlozi nisu izvorno ništa novo jer, primjerice, uz originalne Microsoftove proizvode dolaze i upute kako ih koristiti sa što manje štetnih utjecaja, a na računalnim igrama postoje oznake za preporučenu dob i oznake ima li nasilja i kakvog (neživi objekti, životinje i ljudi).
Godinama u svijeti postoje profesionalne i volunterske udruge koje se bave preporukama pojedinih djela u odnosu na djecu (na primjer, preporuke za filmove, nedostupnost pornografskog materijala djeci itd.). Znači, radi se samo o tome da i mi u Hrvatskoj primjenimo ono što razvijeni svijet već godinama primjenjuje. Zašto Hacker i u tom nastojanju ne bi bio lučonoša?
Mnogo uspjeha u daljnjem radu želi Vam

mr. Sc. Dr. med. Aida Mujkić, specijalist pedijatrije



Looney Tunes: Cosmic Capers je iznimna igrica za mlađi uzrast od koje se dugo nisu mogli odvojiti ni članovi redakcije u poznijim godinama (čitaj: 25 i više). Sigurni smo da će se igra dopasti Aidinom 13-godišnjem sinu.

GDJE JE MEDIEVIL?

Zašto niste objavili recenziju Medievilea i zašto nema više recenzija za PSX?

Tomislav Jagodić iz Novoselca

Pogrešno – oba puta. Recenzija Medievilea je objavljena u broju 42, a Hacker je od broja 41, ukidanjem Amige, povećao prostor posvećen PSX-u za 3-4 stranice. Osim toga, vlasnici PlayStationa sad imaju i "PSX" – poseban časopis posvećen PlayStationu koji donosi mnogo više recenzija i informacija vezanih uz svijet Sonyeve konzole od samog Hackera.

PIRATSKE STRANICE

Zašto ste u jednom broju objavili WEB stranicu gospodina Babića kad je on pirat i tako ismijali nas koji kupujemo originalne CD igre. Možete to provjeriti jer se igre prodaju na http:\\www.Geocities.com/TimesSquare/Ring/6460/Prodaja

Onaj Koji Želi Ispriku

Ispriku, nažalost, ne dajemo s obzirom da spomenuti gospodin Babić nije na svojim stranicama imao nikakve ponude za prodaju piratskih igara u trenutku kada nam je poslao svoje stranice za testiranje i objavu u rubrici hacker.net. Spomenute je sadržaje ondje ponudio nakon izlaska tog broja Hackera, stoga držimo da spomenuti gospodin duguje ispriku tebi i svima koji kupuju originalni softver pa naposljetku i našoj redakciji. Vjerujemo da će dodični imati štošta za objasniti i policijskim inspektorima ako se imalo ozbiljnije shvate nove akcije koje BSA agencija u trenutku pisanja ovog teksta već organizira protiv pirata u Hrvatskoj (za više detalja pogledaj početnu stranicu skecije Recenzije u ovom broju).

ŽIVJELA AMIGA!

Vidim da ste u prošlom broju pisali o overclockanju procesora pa bih htjela reći da sam u potpunosti zadovoljna svojim Pentiumom 100. Jedino mogu zaključiti da su Intel Pentium II procesori bezobrazno skupi. Pitam se služi li napredak u ovoj industriji igraćima ili proizvođačima. Živjelo doba Amige, disketa i tvrdih diskova od 1 GB.

Marija Dragičević, Zgb

Draga Marija, mislim da si u ozbiljnoj zabludi. Iako PC hardver pati od nedovoljnog iskorištenja postojećih mogućnosti zbog prebrzog tempa kojim se na tržište izbacuje novi hardver, oštra konkurencija za sobom povlači niske cijene. Iako je "state-of-the-art" PC uvijek skup, danas je moguće kupiti Celeron A procesor za cca 600 kn, što uistinu nije mnogo, a nijedan P100 mu ne može parirati. Uostalom, danas se obični Pentium procesori smatraju zastarjelima i gotovo su neiskoris-

RIJEČ RAZUMA

Štovano uredništvo,
Samo želim poručiti Diani iz Rijeke da nije istina da je Hacker visok samo 5 mm! Dimenzije Hackera su 210 mm x 295 mm x 5 mm, a njegova visina, dušo, je 295 mm.

Damir Gašparović, Zgb

REAGIRANJA

Prošlomjesečno pismo mjeseca je ponovno uzburkalo mnoge igraće duhove i podijelilo igrače na skupinu "poštenih" koji jednostavno ne žele ni čuti za nekakve prohode ili cheat kodove te "nepoštenih" koji brzo posegnu za kakvom korisnom šifrom ili savjetom učini li im se igra previše teškom. No što napraviti ako ste pošteni igrač, a svježi cheatovi i prohodi vam se nađu nadohvat ruke u Hackerovoj sekciji Help-Line? Odhrvati se iskušenju ili zasuti Denisa Kovačića, urednika sekcije Help-Line, drvljem i kamenjem? Donosimo nekoliko vaših tipičnih komentara na tu tematiku.

Kako samo možete čitati onog "LEGIT" igrača iz prošlomjesečnog pisma mjeseca. Ako takvi igrači žele prijeći igru bez pomoći, onda neka jednostavno ne čitaju Hackerovu rubriku Help-Line.No ako su ṁi ljuti na druge igrače koji uz pomoć cheatova igru prijeđu u jednom danu, onda je to "ljubomora" i zbog toga drugi igrači kojima možda treba pomoć (i to brzo) ne trebaju ispaštati.

Igor Maržić iz Paga

Slažem se s Danijelom Poštom jer nije baš ugodno igrati dobru igru dva i pol mjeseca samo da bi je neki balavi klinjo izigrao za dva dana. Tako je bilo i sa mnom kad sam igrala Hexen 2, čak sam ga i sanjala po noći, samo da bi ga kreten iz susjedstva završio za dva dana i još se hvalio kako on zna, a mi stariji nemamo pojma. I što da mu čovjek napravi. Ja vam kažem, to je prijetnja budućem naraštaju Hackera.

Ana Vidoš iz Ogulina

HACKER MJESECA

Iako redovito dobivamo hrpu vaših pisama, samo mali broj njih uistinu uspijeva svojim pristupom izbjeći vještu ruku lektorice Ankice koja sve neoriginalne pokušaje lansira u Recycle Bin. Pismo Nikole Ćuže je ipak završilo na urednikovom stolu jer je Ankica bila mišljenja da priložena fotografija koja pokazuje autora u njegovom prirodnom okružju svakako zaslužuje objavu. Osim toga, jednostavno nas je osvojila Nikolina smjela konstatacija kako "čita Hacker od prvog broja" i da "misli kako za svoja 44 skupljenja broja ipak zaslužuje jednu majicu". Majica putuje u Metković, a vas ohrabrujemo da nam pošaljete fotke za koje mislite da su originalne.



Nikola Ćuže, posljednji živući hacker iz Metkovića, pokušava pronaći još jedan slobodan slot u svom PC-ju.



Tkogod kaže da se originalnost ne isplati, neka se samo sjeti da Hackerova majica putuje u Metković.

Dosta mi je nepotrebnih rečenica o Starcraftu i Rukavini koje ispisujete u ovoj rubrici.

Joško Orlović, Zagreb

---

tivi za većinu novih igara. Razmotri sve to s vedrije strane: da nema napretka tehnologije i 3D kartica, danas bismo još uvijek igrali doomolike igre, a od napretka podjednako profitiraju proizvođači i korisnici. No u jednom si u pravu: živjelo doba Amige, disketa i tvrdih diskova od 1 GB :)

KAKO VADITE SLIKE?

Mene zanima kako vi vadite slike iz igara koje opisujete u časopisu?

Vjeran Marijašević, Osijek

Jednostavno, uposlimo programčić koji se zove Hypersnap-DX, čiju demo verziju možeš skinuti sa WEB stranica proizvođača na www.hyperionics.com.

FIĆO I MERCEDES

"Više stranica, manja cijena", češte su riječi u pismima. Da istinu kažem, to me živcira. Ne može Hacker imati 200 stranica i koštati 20 kn uz dodatak CD-a, iako neki traže čak dva CD-a. U jednom sam pismu pročitao da čitatelj traži da Hacker izlazi dva puta mjesečno, da ima 200 stranica i da košta 15 kn. Možda bi to Hacker i mogao "da mu je Electronic Arts sponozor", kako je to Kristijan i odgovorio. Iako bih to želio i ja, ne može se imati sve. Uostalom, Hacker je najbolji časopis u Hrvatskoj i ujedno ima i najbolje Internet stranice. A možda nam se želje ispune jer Hacker je ipak "jedini časopis s kojim se igra".

Marin Širić iz Đakova

Ja bih tvoje komentare samo nadopunio prikladnom usporedbom "fiće" i mercedesa. Iako je "fićo" jeftiniji od mercedesa, ljudi koji žele kvalitetu i koji nisu (kako to Ameri zgodno kažu) toliko bogati da bi kupovali jeftino, znaju zašto kupuju merecedes!

SVI STE VI - HACKERI

Zovem se Ivan i imam 12 godina. Idem u šesti razred osnovne škole i pišem vam da se požalim kada ljudi sami sebe nazivaju hackerima, a ne znaju ništa drugo doli igrati igrice. Primjerice, kući mi dođe "hacker" kojega ostavim nasamo dvije minute te mu kažem da promijeni pozadinu na računalu, a on samo "bleji". Ili mu kažem da napiše neki tekst, a on ne zna kuda bi. Ne kažem da ne volim igrati igre, naprotiv – nekad igram i po cijeli dan. No često se zabavljam učeći Corel Draw, Word ili Photoshop. Često mi se događa da pozovem frenda van, a on mi kaže da ne može jer se upravo bavi posljednjom razinom u Sinu. Mislim da računala loše utjecu na djecu koja prečesto uz igrice zapostavljaju stvarni svijet, osim kad moraju ići u školu. Kad sam u društvu s frendovima, ne prestaju govoriti o igricama. Jednom sa frenda pitao tko mu je simpatija, a on odgovori Pentium Xeon. To je zaista nečuveno! Uistinu prezirem kad se previše visi uz igrice i mislim da biste trebali imati više članaka o hardveru.

Ivan Luetić iz Splita

Časopis Hacker nastoji čitatelje željne znanja educirati i o drugim sadržajima koji nisu izravno vezani u igre - zato smo uveli rubrike Hardver, hacker.net, FilMovies itd. Neki bi čitatelji voljeli da je cijeli Hacker ispunjen samo recenzijama igara kojih se mjesečno pojavi toliko da bismo samo njima bez problema mogli popuniti 116 stranica, no smatramo da su kompjutorske igre postale samo dio (istina, najveći dio) jednog ambicioznijeg pristupa zabavi nazvanoj digitalna interaktivna zabava. Konkretno, Hacker želi proširiti svoje obzore i postati časopis o digitalnoj interaktivnoj zabavi, a uvođenje rubrike FilMovies je bio jedan od koraka prema modernijem i multimedijalnijem konceptu kojeg ćemo se držati i u budućnosti. Drago nam je da si već od 12 godina shvatio da je danonoćno igranje igrica besmisleno te ako si u Hackeru pronašao barem dio edukativnih sadržaja koji te zanimaju, to nam je samo potvrda da smo na dobrom putu. Ostani i dalje naš čitatelj!

NFS 3 ili TD 5?

Koju igru mi preporučujete, NFS 3 ili Test Drive 5? Unaprijed hvala.

Ivo Martinić

Ako si ljubitelj brze i fluidne grafike (i imaš dobru pilu), najskupljih sportskih vozila te arkadnog osjećaja vožnje, svakako NFS 3. Za nešto manje intenzivan osjećaj vožnje uz pregršt starijih (neki kažu boljih) auta poput Dodge Vipera, Chevrolet Corvette, Chellby Cobra i drugih preporučujemo ti Test Drive 5.



Electronic Arts zaista vodi brigu o ljubiteljima brzine i skupih "pila" jer je NFS 4 za PSX već u pripremi (PC inačica je u planu 6 mjeseci poslije).

PROVALE MJESECA

I ovaj mjesec su dežurni šaljivci bili vrijedni, provalivši nekoliko fora koje zaslužuju svoje mjesto u ovom okviru. Davor, Hrvoje i Antonio za svoje provale dobivaju Hackerove džepne kalendare za 1999., a nagrade za najšašavije izjave slijede i u sljedećem broju.

Zašto ne stavljate neke kompilacije igara na vaš Hack CD? Znam neke dobre pirate, ako vas zanima...

Davor iz Čakovca

Ako ste umorni i želite se razbuditi, učinite kao i ja -- pojačajte zvučnike do daske i približite mikrofon. Al' zuji!

Hrvoje iz V. gorice

Kada Romerova Daikata napokon izađe, već ćemo imati lijek protiv AIDS-a!

Antonio Ursić iz Mokošice

NOVOSTI

UVODNIK



Zatišje prod buru

[illegible]

Damir Đurović

NEED FOR SPEED IV

EKSKLUZIVNO

Još se nije niti ohladila trojka, a EA za sve ljubitelje brzine sprema nastavak

Koliko god glasine i nagađanja po igraćim kuloarima bila istinita ili ne, uvijek su bila vrlo zanimljiva. Najnovija među njima je informacija koju smo doznali iz neslužbenih izvora, a u svezi novog nastavka poznate automobilske simulacije Need For Speed: Hot Pursuit dobro poznate svim ljubiteljima brzine, skupih automobila i lijepih žena. NFS IV bi trebao dobre strane prijašnjih nastavka začiniti još ljepšom grafikom i zvučnim efektima. Prema našim izvorima, igra je trenutno u fazi razvoja i trebala bi se pojaviti na proljeće prvo u verziji za Sonyev PlayStation, a potom i za PC. Kao što vam je vjerojatno poznato, upravo takav ritam izlaženja je važio i za posljednji nastavak zato što je Sony ugovorom sa EA-om stekao ekskluzivna prava da se na njihovoj konzoli premijerno pojavljuje Need for Speed serijal (uz još neke EA-ove igre). Ljubiteljima brzine ne preostaje ništa drugo doli igrati trojku do besvijesti i strpiti se do sljedećeg broja kada ćemo za vas pokušati doznati nešto više direktno od izdavača.



▲ Iako nas je NFS 3 iznenadio svojom odličnom i fluidnom grafikom. tko zna na koju razinu će EA podići grafiku u četvorci. Jedva čekamo!





Popravni za EA Sports

Iz kanadskih radionica Electronic Artsovog odjela zaduženog za simulacije sportova stižu dvije nove igre: Street Skaters i Superbike. Iako su nam dečki iz EA Sportsa poslali samo slike iz verzije u razvoju, već sada je jasno kako se u slučaju Superbikea radi o igri koja bi trebala popraviti loš imidž koji je EA na sebe navukao izdavši Moto Racer 2 (kao što je poznato, dugoočekivani nastavak nekoć rado igrane moto simulacije je grdo podbacio). Sa Street Skaters će EA Sports pokušati kročiti na još jedno tržište na kojem nije prisutan - simulaciju "otkačenih" sportova poput skateboardinga. Obje igre će se pojaviti u verziji za PC i PSX, a nikakve opširnije informacije nisu bile dostupne u trenutku odlaska u tisak.

IN

RPG IGRE
Pojavljivanjem **Baldur's Gatea** koji je pokupio fantastične ocjene u većini časopisa, RPG žanr je ponovo "in".

CELERONI
Celeron procesori su *best-buy* među hadverašima jer im se overclockingom lako podigne radni takt za 50%.

QUAKE 3 ARENA
id Software se pobrinuo da Quake 3 Arena ne doživi brojna odgađanja prije nego što se pojavi u prodaji.

32 BITA/SRAZ 2
Hrvatska igra za koju se zna diljem Lijepe naše, svi je igraju i svi je vole.

SNOW BOARDING
Iako se zima bliži kraju, još uvijek stignete iskušati ovaj vrlo popularni sport inače omiljen Damiru i Patriku, koji je njime postao zaražen vrativši se nedavno sa skijanja.

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

IONSTORM/DAIKATANA
Nakon fijaska koji se dogodio kada su u javnost procurili [illegible] Iona Storma, pokazalo se pravo [illegible] [illegible] tvrtku"

PENTIUM LINIJA
Ako ste nesretni vlasnik sad već sigurno zastarjelih Pentiuma, vrijeme je da se prebacite na P2 ili tko zna, ili sljedeći najavljeni P3

TOMB RAIDER/LARA CROFT
Gdica Croft je posljednjim nastavkom ocarala narodne mase svijeta, no bojim se da bi je preveliko medijsko iskorištavanje ubrzo moglo baciti u zapećak

VHS
Polako se bliži vrijeme kada ćemo se morati oprostiti od VHS kaseta i prebaciti se na DVD o kojima u Hackeru redovito možete čitati u DVD Depou

KAPE S COFLEKOM
Zima polako jenjava, vrijeme je da svoje tople kape s coflekom natrpate naftalinom i vratite u ormare. Vidimo se dogodine!

OUT

PC INFO

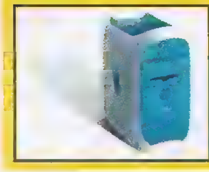
U svijet PC igara su konačno počele pristizati sve te Dvojke i Trojke koje smo najavili još prošle godine



Uređuje i piše **Damir Đurović**

TECH INFO

"Ovaj put je ozbiljno", poručuje nam Apple novim Power Macom G3 koji bi trebao postati vodeća igraća platforma



Uređuje i piše **Patrik Pencinger**

NAJAVE

Najavljujemo Revenant, Loose Cannons, TA: Kingdoms i Dark Reign 2



Uređuje: **Damir Đurović** Piše: **Vedran Januš**

PSX INFO

PSX infoa nema, iznimno, u ovom broju, ali zato već od 22. veljače možete kupiti časopis posvećen isključivo PlayStationu!



QUAKE 3 NA MACU

Stiže najbolja akcijska igra na najbolje računalo za igru

John Carmack, guru 3D enginea na Pcu koji stoje iza najvećih igara današnjice (Doom, Quake itd) pojavio se na pozornici sa Steve Jobsom na MacWhirled, pokazivajući id Softwareov nadolazeći hit, Quake 3 Arena na Macu opremljenom ATI Rage 128 karticom. Obećanje koje Carmack izrekao prije nekoliko mjeseci je ispunjeno, naime rekao je Jobsu ako u Mac implementira OpenGL u budućnosti da će Id razvijati sve svoje igre odsada paralelno i za Mac. I Eto, Q3 Arena samo što nije izašla na Macu, a Mac objavio licenciranje OpenGL-a od Silicon Graphicsa. Čak će i prva test verzija Q3A izaći paralelno za Macove i PCe! Ovime su potvrđene glasine koje su govorile da Ati, Mac i Id Software rade na Mac verziji Q3 Arene. Izgleda da će neke posebne mogućnosti Ati Rage 128 kartica pogotovo doći do izražaja u Quakeu 3 (zbog nekih dodatnih OpenGL ekstenzija koje ostale kartice nemaju), te da će upravo Rage 128 postati idealni grafički čip za igranje Quakea 3. Podsjetimo se, razvojni tim Quakea 3 trenutačno preferira Rivu TNT (čak i pred Voodoo 2 karticama). Da je pred Macom svijetla igračka budućnost govori nam i činjenica da je Connetix Software upravo izbacio Playstation Emulator koji radi, i pretvara vaš Mac u PSX!



TOP 5 PC CD-ROM *Najočekivanije igre*

Predstavljamo vam TOP 5 ljestvicu najavljenih igara za PC koje najviše očekujemo i koje ćemo igrati

1. **Black&White** Lionhead/Electronic Arts
2. **Quake 3: Arena** id Software/Activision
3. **Dungeon Keeper 2** Bullfrog/Electronic Arts
4. **X-Wing Alliance** Lucas Arts/Activision
5. **Planescape Torment** Black Isle/Interplay



Najnovija slika iz Black&Whitea - samo u Hackeru

▲ **Neumorni Peter Molyneux i njegova tvrtka Lionhead kao da ne mogu a da nas barem jednom na mjesec ne iznenade velikim napretkom na razvoju igre. Ovaj mjesec su nam curile sline nad nevjerojatno poboljšanim grafičkim engineom. Uostalom, pogledajte sliku.**

Pa dobro tko je taj...

BULLFROG

U želji da vam približimo ljude i tvrtke koje stoje iza igara što ih rado igrate, namjeravamo vam iz broja u broj predstavljati po jednu. Za početak smo odabrali Bullfrog.

Bullfrog je danas u igraćem svijetu utjelovljene jedinstvenog inovativnog proizvođača računalnih igara, u što smo se mogli nebrojeno puta uvjeriti zahvaljujući desetcima fantastičnih igara koje su proteklih godina izašle iz ruku tvoraca sada već legendarnih Dungeon Keepera, Magic Carpeta, Theme Parka i brojnih drugih uspješnih naslova. Osnivač Bullfroga bio je jedan od još uvijek vodećih dizajnerskih umova današnjice, Peter Molyneux, koji je iz "osobnih razloga" (prodaje tvrtke Electronic Artsu) otišao iz tvrtke i osnovao Lionhead Studios o kojem ste se već naslušali u prošlim brojevima Hackera. Nakon njegova odlaska, Bullfrog se našao u gabuli - upravo je bio u završnoj fazi razvoj Dungeon Keepera. Ipak, sve su se stvari sredile i vratile na svoje mjesto, a razvojni je potencijal Bullfroga iskorišten do maksimuma. Stoga, još tijekom ove godine možemo od ovog malog proizvođača očekivati vrlo zanimljive naslove - dva nastavka serijala koji su startali prije dvije godine. Tako bi se već u proljeće trebao pojaviti Dungeon Keeper 2, prva Bullfrogova igra koja će itekako znati iskoristiti današnju grafičku 3D tehnologiju i nadolazeći niz burnonajavljivanih 3D kartica, a potom i igra malo drugačijeg profila, nekima vjerojatno još izazovnija i inovativnija - nastavak Theme Parka. Pojedinosti o ovom naslovu su nam još uvijek nepoznate, očekujemo ih tek sljedećih mjeseci. Osim spomenutih dvaju naslova, Bullfrog, prema neprovjerenim glasinama, radi na još jednoj, zasad strogo u tajnosti držanoj, igri. Bilo kako bilo, radujemo se skorom izlasku Dungeon Keepera 2 te Bullfrogu želimo mnogo sreće i igara u godinama još ubrzanijeg napretka u svijetu računalne tehnologije, a time i u svijetu računalnih igara.



▲ **Hoće li Dungeon Keeper 2 uspjeti pobrati kritike kakve je pobrao njegov prethodnik? Ako se odgovor na to pitanje temelji barem djelomice na kvaliteti grafike, možemo tek zadovoljno kimnuti glavom..**

PC INFO



Kako sve dublje i dublje kročimo u 99-u, postaje jasnije da se veliki broj obećanja i najava proizvođača igara ipak neće ispuniti. Hackerov obavještajni tim otkriva tko tu pije, a tko plaća.

UKRATKO

Windowsi 2000 kasne

Nova inačica Windowsa koja je trebala vrlo skoro ući u konačnu beta fazu, gdje bi se po posljednji put podijelile finalne beta verzije na testiranje, odgođena je za mjesec dana iz zasad nepoznatih razloga. Ako se stvari budu dalje razvijale kao što je bilo prošle godine prilikom izlaska Windowsa 98, tada bi i nova 2000 verzija mogla stići nekoliko mjeseci kasnije nego što je to bilo najavljeno.

Myth 2 ociscen

Nakon prošlomjesečne strke u Bungieu zbog povećeg buga otkrivenog na najnovijim verzijama Mytha 2, koje su upravo tada bile poslane u distribuciju i poslije hitno povučene, konačno je otklonjena greška koja ih je stajala gomile novca. Stoga, svi koji ste željeli pribaviti ovu fantastičnu igru, a to niste učinili radi gorenavedenih razloga, požurite do lokalnog distributera i provjeriti je li dobio reizdanje Mytha 2.



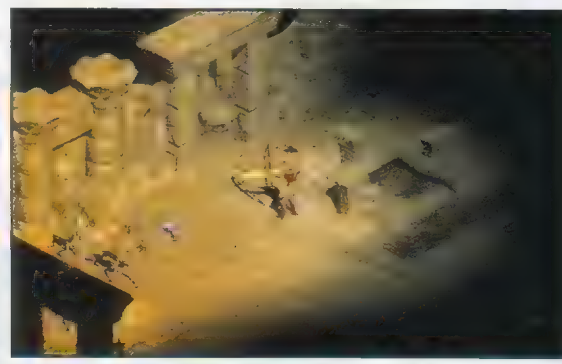
DIABLO 2 PRED VRATIMA

Blizzard bez ikakvih prepreka nastavlja razvoj potencijalnog hita

Izlazak Blizzardovog novog hita Diablo 2, koji svi željno očekujemo, konačno se počeo nazirati. Unatoč prošlogodišnjem odgađanju, čelni ljudi iz Blizzarda tvrde da razvoj igre teče bez ikakvih zastoja i prepreka, ali još uvijek ne žele objaviti ni približan datum izlaska.

Prema brojnim predviđanjima, očekuje se da će Diablo 2 biti lansiran na tržište tijekom proljeća, najvjerojatnije neposredno prije E3 konvencije u Atlanti ili nakon nje. Koliko smo o samoj dovršenosti igre uspjeli saznati, čini se da su prva dva područja, od ukupno četiri, u cijelosti dovršena, što znači da Blizzardove programere čeka još mnogo posla iako je veliki dio razvojnog procesa iza njih. Ljudima iz Blizzarda želimo mnogo sreće u daljnjem razvoju Diabla 2, a do tada bacite pogled na pet pitanja na koja bi svaki pravi Diablofanatik već sada morao znati odgovor.





▲ Diablo 2 je već sada preodređen da bude još jedan u nizu Blizzardovih hitova koji će ostaviti veliki trag u industriji računalnih igara.

Pet pitanja o Diablu 2 na koja morate znati odgovor

1) Kada će se Diablo 2 pojaviti u prodaji?

Prema službenoj izjavi "negdje" tijekom 1999., a prema predviđanjima na proljeće ove godine.

2) Koliko je Diablo 2 veći od svojeg prethodnika?

Po veličini virtualnog svijeta koji obuhvaća, Diablo 2 je veći čak četiri puta od svog orginalnog prethodnika. Naime, igra se sastoji od četiri poglavlja, a svako je smješteno na jednom CD-u; znači, igra će biti barem na 4 CD-a, ako ne i više.

3) Hoće li igra podržavati uporabu 3D kartica?

Da, igra unutar grafičkog enginea sadrži podršku za 3D kartice iako nijedna od njih neće biti nužna za igranje nego će samo različite specijalne efekte unutar igre učiniti mnogo bržima i oku privlačnijima.

4) Kojih su pet likova glavni protagonisti u igri?

Odabir likova u Diablo 2 sveden je na amazonku, paladina, sorcerres, necrommancera i barbariana.

5) Postoji li mogućnost igranja s likovima koji su viđeni u prethodniku?

Ne, tri osnovne klase koje su bile ponuđene u jedinici nisu uvrštene među likove s kojima vam je omogućeno igranje, ali gorenavednih pet trebalo bi biti i više nego dovoljno s obzirom koliko je vremena Blizzard utrošio na njihovo kreiranje i odabir.

Starcraft je, ispunivši sva očekivanja, proglašen najprodavanijom igrom godine prodani su u više od milijun primjeraka.

QUAKE 3 TEST USKORO

Id Software dodaje završne zahvate grafičkom engineu

John Carmack, svima dobro poznat kao začetnik i glavni dizajner, ujedno i programer Quake serijala, prošli je mjesec objavio da će se vrlo skoro pojaviti Quake3test, tj. neka vrsta demo verzije Quake 3: Arene, prije nego li se dotična igra pojavi na policama lokalnih distributera. Trenutačno se na osnovnom engineu igre čine posljednji zahvati, razvojni tim počinje se sve više i više koncentrirati na kreiranje razina unutar igre.



◄ Izlaskom Quake 3: Arene id Software će ponovno zauzeti vodeće mjesto u žanru 3D pucačina, samo je pitanje koliko će ga dugo uspjeti zadržati

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

[illegible]

Nedavno su igraćim krugovima počele kružiti glasine o razvoju novoga nastavka Privateer serijala što ga je Origin započeo prije kojih pet godina. S namjerom da provjerimo istinitost informacija, kontaktirali smo Origin i u kratkom razgovoru s njihovim ljudima za odnose s javnošću došli do odgovora da "zasad ne žele potvrditi nikakva nagađanja, ali nam ipak mogu reći da je trenutačno u razvoju jedan tajni projekt." Je li to treći Privateer ili ne, vrijeme će pokazati.



Privateer je jedan od Originovih najprodavanijih serijala prošlih godina, stoga budite sigurni da će se itekako potruditi da mogući treći nastavak učine najboljim do sada.

[illegible]

U potrazi za dodatnim kapitalom nVIDIa, vodeća tvrtka među proizvođačima 3D akceleriranih kartica trenutačno poznata po svojem najnovijem proizvodu RIVA i TNT, u javnost je izašla s velikim brojem dionica kojima vrijednost iz dana u dan vrtoglavo raste.

[illegible]

Slučajnim surfanjem internetom, sve veći broj igraće publike došao je do zaključka da su internet web domene unreal2.com i, pazite sad ovo, unreal3.com već registrirane i to od strane koga drugog doli Epic Megagamesa. Takav je potez vrlo jednostavno objasniti znamo li za probleme koje je prošle godine imao Microsoft oko registracije, točnije, preuzimanja domene za novu inačicu Windosa koju je prije njih na vlastito ime registrirao jedan od lukavih amerikanaca željnih lake zarade, što mu je i uspjelo. Naime, dobio je grdnu lovu za prepuštanje prava na domenu.

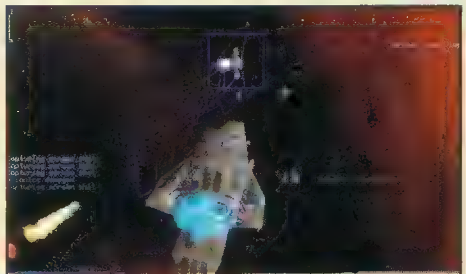


Nakon Unreala te najave Unreala 2 i Unreal Tournamenta Epicovi marketinški stručnjaci već počinju razmišljati o trećem nastavku ove fenomenalne igre.

TERMINUS SE VRATIO

Izvrsna simulacija Vicarious Visiona dobila izdavača

Činjenica da inovativne igre potpuno drugačijih, revolucionarnih koncepata loše prolaze kod izdavača još je jednom bila potvrđena neuspjehom Vicarious Visionsa da nađe izdavača za svoju svemirsku simulaciju Terminus o kojoj možete nešto više saznati vratite li se desetak brojeva unatrag. Terminus je, za razliku od ostalih uobičajnih svemirskih pucačina koje su predstavljale tko zna koji klon Wing Commandera, sa svojim konceptualnim dizajnom otišao prilično daleko u budućnost računalne zabave, možda čak i predaleko za svoje vrijeme. Po osnovnom dizajnu, ovaj bi vas naslov mogao podsjetiti na dobru staru Elitu koja je nudila neograničene sate zabave i istraživanja dubokog svemira, rješavanja najrazličitijih misija i koječega sličnoga. Iako svega toga ima u izobilju i u Terminusu, iza te kulise krije se mnogo dublja ideja. Prije svega, engine koji pokreće ovu igru nije tu samo radi pružanja izvrsnih vizualnih efekata koji će u prvih par sekudni iznenaditi sve nazočne, a poslije ih debelo razočarati dosadom. Glavna osobina enginea je njegova odanost pravilima Newtonove fizike (svi objekti u igri kreću se prema zakonima gravitacije, inercije itd.) i dinamičnoj umjetnoj inteligenciji koja virtualni svijet u kojem se nalazite čini u punom smislu riječi živim. Nakon skoro godinu dana, koliko se Terminus nalazio u medijskoj izolaciji, nove vijesti su ponovno počele curiti, a najsvježija među njima je da je razvojni tim ovoga naslova konačno dobio nekoliko većih ponuda poznatih izdavača, tako da ćemo igru ipak vidjeti u njenom finalnom obliku i to već tijekom proljeća.





Spoj vjerodostojnog fizičkog modela unutar enginea te prekrasnih vizualnih efekata mogao bi stvoriti igru koja bi mogla postati revolucionarnom u svijetu svemirskih simulacija

TOTAL ANNIHILATION USKORO I NA MACU

Dobra vijest za sretne vlasnike Macova, tvrtka Westlake Interactive započela je rad na konvertiranju trenutačno najpopularnije RTS igre - Cavedogovom Total Annihilationu. Zasad nije određen datum do kojeg bi se TA trebao pojaviti u novome ruhu, no svi radovi na prebacivanju enginea sa PC-a na Mac trebali bi biti gotovi do ljeta.



Iako situacija na tržištu računalnih igara za Macintosh računala i nije baš najstabilnija, Westlake se dobro financijski osigurao ulažući u konvertiranje ovako velikog naslova kao što je Total Annihilation.

MIDTOWN MADNESS

Luda trka izazovnim ulicama Chicaga

Čini se da se ovih dana svaka veća izdavačka tvrtka pobrinula da u svojim rukama ima jedan poveći i uspješni serijal kojim bi si zajamčili siguran priljev novca koji će, u slučaju neželjenih posljedica i mogućih ulaganja u krive naslove, dobro doći da pokrpaju sve novonastale rupe. Ni dobri stari Microsoft nije izimka: iako se u industriji računalnih igara ne nalazi dugo, već je uspio uspostaviti par stabilnih linija/serijala, među njima i Madness serijal koji karakteriziraju lude utrke nabijene andrenalinom divljih i izazovnih staza poput onih u Monster Truck Madnessu i Motocross Madnessu, posljednjim izdancima tog serijala. Nova prinova u Madness familiji bit će ovaj put nešto inovativnijeg imena, ne biste nikada pogodili, Midtown Madness. O čemu je pak sada riječ? Odabirom nekoliko desetaka totalno različitih vozila, od "običnih" policijskih automobila pa do ogromnih, nabrijanih terenaca, naganjate se opasnim i izazovnim ulicama Chicaga. Grafički još privlačniji od prethodnika, Midtown Madness će Mircosoftu donijeti mnogo, mnogo novca za razvoj(i naravno ispravljanje bugova) nanjovijih Windowsa 2000 ili tko zna kako će već do tada zvati.



Ako ste i najmanji pobornik akcijskih filmova (da, čak i onih koji se prikazuju na HRT-u), ova scena vam je onda sve samo ne nepoznata



Nije li vam vožnja velikog šlepera oduvijek bila jedna od skrivenih želja? To je još jedan od Microsoftovih "pogodaka"

UKRATKO

OpenGL podrška za sve

Domišljati ljudi iz SciTecha došli su na ideju napraviti drivere za podršku uporabe OpenGL aplikacija uporabom običnih DirectX 6 funkcija. U tim novim DirectGL driverima nalazit će se i podrška za sve novije igre utemeljene na OpenGL engineima. Uostalom, kvalitetu i korisnost ovih drivera možete provjeriti i sami skinuvši s interneta jednu od free trial verzija sa službenog websitea [illegible]

UKRATKO

Interplay se oporavlja

Nakon velikih financijskih potresa unutar Interplaya, izlazak Baldur's Gatea i još nekoliko kvalitetnih igara stigao je u pravi čas, kao najbolja financijska injekcija, dignuvši ga ponovno na noge. Tjedan dana nakon službenog izdavanja Baldur's Gatea porasla je vrijednost Interplayevih dionica za ogromnih 47%, čime su izrazito bili zadovoljni mali dioničari stekavši u tako kratkom vremenu malo bogatstvo.

Alpha Centauri novi demo

Na prijedlog igrače publike, sav artwork, tj. grafički izgled Alpha Centauria je promijenjen na bolje i to povećavanjem kvalitete i rezolucije grafičkih elemenata, čime se pokazalo da još uvijek postoje tvrtke odane svojoj publici, uvijek otvorene za sugestije i prijedloge bilo kakve vrste. Inače, novi, vizualno uljepšani demo s dodatnim full intro filmom možete pronaći na službenom websiteu igre [illegible].



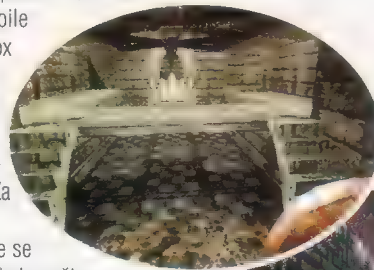
Unreal, Unreal.. i opet Unreal

Vjerujem da su neki od vas već iz naslova pogodili o čemu je riječ. Da, još je jedna tvrtka licencirala Unrealov grafički engine za razvoj svog novog projekta. GOD(Gathering of Developers), u suradnji s Epic Megagamesom, započinje razvoj RUNE-a, akcijsko/avanturističke igre zasnovane na nordijskim legendama o vikinzima i mračnim vremenima u kojima su oni živjeli.

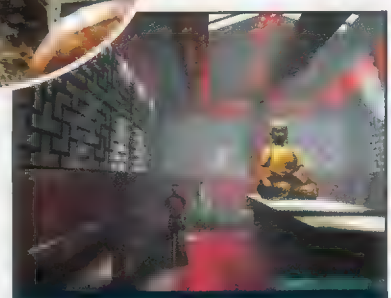
IONSTORM UZVRAĆA UDARAC

Hoće li tvrtka slavnoga Johna Romera konačno doživjeti svoj uspon!?

Da smo samo mrvicu lakovjerniji, odgovor na gore postavljeno pitanje bio bi definitivno potvrdan, ali ovako ćemo tek kratko i jasno reći - možda - s velikom dozom sumnje u toj izjavi. Naime, nakon što je odgađanjem Daikatane stabilnost Ionstroma bila još više poljuljana odlascima velikog broja ljudi iz razvojnih timova posljednjih nekoliko mjeseci, stvari su se, na sreću po vlasnika Romera, ponovno stabilizirale. Prve važnije vijesti koje nam stižu iz Ionstorma vezane su uz skorašnji izlazak deatmach demo verzije Daikatane (hoćemo li tako nešto uistinu ove godine doživjeti!?) koja bi se trebala pojaviti možda već krajem ovog mjeseca ali i neki datum do proljeća bio bi čisto zadovoljavajući da se konačno razbiju iluzije i brojna nagađanja vezana uz neizlazak Daikatane, nekada potencijalne kraljice u svijetu 3D pucačina, a ovako će to biti vjerojano tek prosječan naslov. Ipak, zaključke ne treba unaprijed donositi, tako ćemo se i ovaj put nastojati suzdržati od bilo kakvih ozbiljnijih komentara vezanih uz dugo, dugo napuhivani mit o Romerovoj Daikatani. Domišljatiji ljudi u Ionstormu shvatili su da neće daleko stići budu li svoju karijeru gradili samo na Daikatani. stoga su se pobrinuli za pokretanje još nekih zanimljivih projekata. Kako je u oba slučaja riječ o RPG igrama, isprva smo bili poprilično iznenađeni, ali shvativši da iza obje igre stoje grafički enginei proslavljenih 3D pucačina, stvari su nam donekle bile jasne. Anacrhonox je upravo jedan od tih naslova, a najavili smo ga i u jednom od prijašnjih brojeva. Za razliku od Anachronoxa, čije se pojavljivanje očekuje nešto prije, drugi naslov, Deus Ex, rabi naprednjiji i trenutačno najlicenciraniji Unrealov grafiči engine, što ga čini privlačnijim od spomenutog naslova, a ako se tome doda još ugođaj mističnosti i urote sličan onome iz X-Files serijala, dobili smo stvarno zanimljiv RPG naslov smješten u blisku budućnost, što je još jedna od neobičnih karakteristika te igre. Čini se da su se događaji vezani uz Ionstorm konačno počeli kretati u pozitivnom smjeru, a nadamo se da će tako ostati dulje vrijeme ili, ako ništa, barem do izlaska Daikatane koja, zbog svoje prošlogodišnje prenapuhanosti i dosadašnjeg neizlaska, polako počinje padati u zaborav.



Daikatana je.... ma, bez komentara

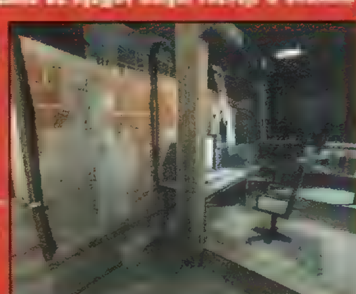


Autentične lokacije poput Bijele kuće, Pentagona i sličnih unutar Waren Spectorovog RPG-a Deus Ex daju tom naslovu još veću vrijednost

STIŽE LI ID SOFTWAREU NOVA KONKURENCIJA!?

Nepoznati Finci pripremaju jedan od prvih 3D shootera nove generacije

Dosad potpuno nepoznati finski razvojni tim [illegible] Software je prije nekoliko tjedana, nakon višemjesečnog anonimnog rada na dosad neviđenom projektu, 3D pucačini Decay, privukao veliku pozornost svjetske javnosti ili barem onog djela koji se bavi računalnim igrama. Nakon javnog objavljivanja nekolicine detalja vezanih uz igru i prvih slika iz alpha verzije briljantnog grafičkog enginea, [illegible] Software je dobila desetke izdavačkih ponuda među kojima su, prema njihovim riječima, i one od divova igraće industrije čija su vam imena već poznata. Bez obzira što se još uvijek ne znaju neki pozadinski detalji o igri, njezin fantastični grafički rendering engine već je proglašen velikim preokretom na polju računalnih 3D igara te stoga Decay već sada smatraju jednom od prvih 3D pucačina nove generacije koja će obilježiti početak idućeg tisućljeća. O ovom ćemo naslovu progovoriti i u idućim brojevima ovoga časopisa, čim se pojave bilo kakve informacije vezane uz njegov daljnji razvoj. U svakom slučaju, lijepo je vidjeti da su konačno razvojni timovi poput id Softwarea, čije je područje rada trenutačno strogo ograničeno na 3D igre, dobili ravnopravnu konkurenciju.



Vizualnim izgledom računalne igre skore budućnosti će se još više približiti realnom svijetu, a Decay je tek jedan korak u tom smjeru

POSLIJE CAESARA STIŽE PHARAOH

Sierrinom iznimno uspješnom serijalu došao je kraj, na njegova mjesto dolazi novi vladar

Obilježivši trećim nastavkom završetak Caesar serija u kojem ste kroz rimsku povijest upravljali provincijama i bili senator čija je zadaća bila izgrađivanje slavnih i uspješnih gradova u najblistavijoj rimskoj tradiciji, Sierra započinje novi u nizu takozvanih "city building serijala" pod nazivom Pharaoh. Kao što mu i ime govori, igra vas stavlja u ulogu velikog faraona čiji će zadaci biti prilično slični zadacima njegova prethodnika i kolege u poslu, znači konceptcijski je uglavnom riječ o izgradnji gradova i brizi za zemlju itd. Radnja igre odvijat će se u drevnom Egiptu i biti popraćena svim važnijim obilježjima toga vremena koji su uostalom i sama duša i atmosfera igre. Točan datum izlaska Pharaoha još uvijek nije određen, prema našim predviđanjima najvjerojatnije će stići tek jesenas.

BATTLEZONE 2 UČINIO PRVE KORAKE

Iz Pandemica uskoro stiže nastavak legendarnog Battlezonea

Kao što ste već imali priliku pročitati u prošlim brojevima Hackera, tvrtka Pandemic Studios, osim na nastavku RTS igre Dark Reign (na stranicama ovoga broja pročitajte najavu iz pera izvrsnog Vedrana Januša), radi na još jednom projektu - nastavku sada već legendarnog Battlezonea koji je svojom raznolikošću osvježio industriju računalnih igara predstavivši nam novi hibridno akcijsko/strategijski žanr. U Battelzoneu 2 se još više želi dati naglasak dobrim stranama tog novopečenog žanra i pritom se nastoje ublažiti i neki slabiji dijelovi koji se baš i nisu dojmili šireg dijela igraće publike. Dakako, osim uobičajnih koncepcijskih promjena koje svaki nastavak određene igre mora doživjeti želi li biti zanimljiviji, Battlezone je dobio i potpuno novu priču o čemu ćemo nešto više progovoriti u nekom od idućih brojeva. Ipak, bez obzira na ostale značanije pomake ostvarene u Battlezoneu 2, oni najvidljiviji su ponovno na vizualnom polju. U svima nam poznatoj prenapučenosti brojnih 3D enginea, dotični iz Pandemic Studiosa se na neki način uspijeva odvojiti od mase taman toliko da igru učini dovoljno prepoznatljivom i privlačnom najvećem veteranu i ljubitelju žanra kao i osobi koja se tek upušta u svijet računalnih igara.Uostalom ne vjerujete li meni, bacite pogled na priložene slike koje će vas, nadamo se, navesti na razmišljane slično našemu. Završetak razvojnog procesa Battlezonea 2 očekuje se do ljeta, no treba biti spreman na moguća iznenađenja koja u slučaju Pandemic Studiosa mogu biti i pozitivna.





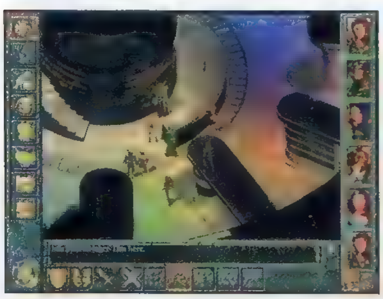
Vizualno iznimno privlačan, koncepcijski vrlo zanimljiv, vrlo učinkovitog i jednostavnog igraćeg sučelja - sve su to karakteristike koje obilježavaju Battlezone 2.

BALDUR'S GATE POSTIGAO REKORDNE PRODAJE

Nakon velikog uspjeha nove RPG igre, Black Isle kreće u nove pohode

U svega dva tjedna, koliko se novi Black Isleov RPG utemeljen na TSR-ovom Forgotten Realms svijetu nalazio na policama distributera računalnih igara diljem svijeta, Baldur's Gate je uspio potući sve rekorde prodaje - broj od 175 000 prodanih primjeraka zvuči impresivno, zar ne? Spomenuta brojka ne bi trebala čuditi, s obzirom na kvalitetu igre zbog koje su neki članovi naše redakcije proveli nekoliko neprospavanih noći uz svoja računala (imena dotičnih autor ne želi navesti radi moguće osvete od strane istih). Riješivši veliku gužvu i strku koja se stvorila oko izlaska novog naslova, Black Isle se konačno može posvetiti novim projektima koji bi trebali pomaknuti granice kvalitete u RPG žanru, tako da već sredinom ožujka možemo očekivati izlazak expansion packa za Baldur's Gate pod nazivom Tales of the Swoard Coast koji će, vjerujemo, oduševiti sve one koji su dosad uspjeli završiti tu fenomenalnu igru. Tri mjeseca nakon toga očekuje se i izlazak već najavljenog Planescape Tormenta, a u pripremi su još dva projekta od kojih se jedan još uvijek drži u potpunoj tajnosti, dok se za drugi pouzdano zna da je Baldur's Gate 2 iako njegov potencijalni izdavač Interplay zasada nije dao nikakvo službeno priopćenje.





Tales of the Swoard Coast expansion za Baldur's Gate igri će donijeti još osam povećih područja za istraživanje i dvije važnije priče/questa koje ćete u njemu moći slijediti



Baldur's Gateu može, nakon brojnih nagrada, rekordne prodaje i svega ostalog, mjesto na tronu vodeće RPG igre zasad uzeti jedino nadolazeći Planescape Torment

Eidos Interactive smatra se najbrže rastućom izdavačkom tvrtkom u industriji računalnih igara i računalne zabave uopće.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Nastavak ili nešto sasvim drugo

Velika popularnost inovativne real time strategije Commandos: Behind the Enemy Lines za sobom je morala povući mogućnost razvoja expansion packa a nakon toga i izravnog nastavka igre. Novi naslov iz Pyros Studiosa pod izdavačkom palicom Eidos Interactive nije ni jedno ni drugo. O čemu je onda zapravo riječ? Commandos: Beyond the Call of Duty nije expansion pack originalnog Commandosa jer je riječ o stand-alone igri koja se može odigrati bez posjedovanja Behind Enemy Linesa, no unatoč učinjenim promjena koje su se odrazile čak i na grafički engine, Beyond the Call of Duty se zbog svoje veličine još uvijek ne smatra ni nastavkom, iako će i on biti uskoro u pripremi. Radnja igre smještena je otprilike u isto vremensko razdoblje kao i u Behind the Enemy Linesu, s time da je ovaj put riječ o području istočne Europe na kojem se rasprostire osam novih velikih misija obogaćenih novim oružjem, vozilima i ratnom opremom.



Commandos: Behind Enemy Lines je bio vrlo dobro poznat po kompleksnosti svojih misija, od njegovog sljedbenika možete očekivati još teže i nekoliko puta veće misije, što bi trebalo zadovoljiti i najokorjelijeg stratega.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Glide Wrapper!

Čini se da ćemo u skorijoj budućnosti moći igrati glide-only igrice ubrzane putem Direct3D kartica.
Već duže vrijeme pratimo razvoj Glide Wrappera, programčića koji u stvarnom vremenu prevodi Glide instrukcije u Direct 3D omogućavajući vlasnicima Direct 3D kartica (Matrox G200, Riva TNT, Ati Rage...) igranje igara ubrzanih ekskluzivno po Glide standardu. Iako zasada nismo vidjeli ništa opipljivo, obećanja su velika. Želite li saznati više, usmjerite vaše internet pretraživače na www.angelic-coders.com/...

IBM-ove NOVOTARIJE

Na zimskom je CES-u (Consumer Electronics Show), golemom sajmu potrošačke elektronike, IBM pokupio čak četiri nagrade za najbolju inovaciju! IBM Aptiva SE7 i E3U kućna računala, IdeaScan skener u boji te Rapid Access tipkovnica pobrali su te prestižne nagrade.

Intel I752?

Nasljednik čipa I740 obećava mnogo bolje performanse i iznimno nisku cijenu.
Izvori bliski Intelu dobili su preliminarnu beta verziju novog Intelovog čipa, nasljednika relativno uspješnog I740. Riječ je o 2D/3D grafičkom chipsetu interno zasada zvanom I752. Performanse o kojima se govori su "obećavajuće", stavljaju I752 negdje u razinu TNT-a. I752 ima sve cool dodatke koje potencijalni igrač/multimedijaš može poželjeti: renderiranja u 32 bpp (bits per pixel), tj. u 32-bitnoj boji, 2X Agp, TV izlaz i DVD ubrzanje! Ovom novom grafičkom procesoru predviđa se veliki tržišni uspjeh, posebice zbog niske cijene... Vrijeme izlaska je još uvijek potpuna nepoznanica.

SILICON GRAPHICS

Opet novi SGI-evi!



Ne vjerujte ako ne želite, no nove SGI radne grafičke stanice bit će temeljene na PC tehnologiji! Inovativne nove radne stanice donose vodeći odnos performanse/cijena! 11.1.1999. najavljene su dvije nove Silicon Graphicsove radne stanice. Riječ je o modelima SG 320 i SG 540, prvim u novoj seriji radnih stanica koje će biti temeljene na Intelovim procesorima i Windows NT operativnim sustavima. Prvi stiže SG 320 po cijeni od $3395 (isporuka počinje dok ovo čitate), što je iznimno malo za Silicon Graphics! Sjetite se samo kakvu je pomutnju na tržištu radnih stanica prije nekoliko godina izazvao Silicon Graphics Indy svojom cijenom od $5000. Silicon Graphics 540 kreće u osvajanje tržišta početkom drugog kvartala. Silicon Graphics 320 pogonit će dva Pentiuma 2 na 450 MHz, a moći će primiti do 1 GB SDRAM memorije. Proširenje dodatnim karticama je moguće kroz tri PCI slota, CD-čitač je 32 x brzinski, a čvrsti diskovi rastu do 14,4 GB Ultra ATA/33 ili Ultra2 SCSI. Tu je još i analogni ulaz/izlaz za video, podrška za 10/100 Ethernet mrežu te podrška za 1900x1200 (HDTV i bolju) rezoluciju. SG 540 pogonit će, pak, do četiri Xeona na 450 MHz. Kupac će moći birati između verzije sa 0.5MB, 1 MB ili 2 MB L2 Cache memorije te do 2 GB SDRAM memorije. Ovaj sustav



ima čak 6 PCI slotova i 9 GB Ultra2 SCSI 7200 rpm čvrsti disk nadogradiv na 10000 rpm 9GB ili 18GB model. Iznad SG-a 320 stavlja ga i opcijski digitalni 4-kanalski ulaz/izlaz. Ove Silicon Graphics PC-je iznad svih ostalih izdiže i posebna IVC arhitektura. Riječ je o iznimno brzoj vezi grafika-memorija od 3,2 GB/sec, što je 6 puta brže od AGP 2x i 12x brže od PCI sabirnice!!! Ovo vlasnicima SGI-a omogućava nevjerojatne stvari, primjerice simultano baratanje neviđeno kompleksnim grafičkim modelima i nekoliko NTSC ili PAL nekompresiranih videosignala!!! Podijeljena memorijska arhitektura omogućava uporabu videa kao grafičke komponente, što znači da ga možete u stvarnom vremenu lijepiti kao teksturu... Sve ovo otvara vrata neviđenim specijalnim efektima u svijetu PC-ja, neovisno o dodatnim karticama koje ćete posjedovati! Naravno, ni najnoviji trendovi iz svijeta PC-ja i videomontaže nisu izostavljeni, tako ova računala imaju USB portove i IEE 1394 (tzv. Firewire) 400Mbps portove. Uz ovakve zvijeri, morate imati i odgovarajući monitor. SGI je predstavio svoj digitalni flat-panel monitor, Silicon Graphics 1600 SW. Zvjerka je napravljena u SuperWisw tehnologiji, što znači da joj je omjer stranica nešto više na strani širine nego kod standardnih monitora (slično 16x9 televizorima!) Monitor se na računalo spaja digitalnom vezom, dijagonala vidljive površine iznosi 17,3", a cijena uz Silicon Graphics radnu stanicu $2495.



Top ljestvica — Što očekujemo

Ova tablica predstavlja ono što bismo u sljedećem tromjesečju najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

1. TNT 2
2. Ati Rage 128
3. Novi Power Macintosh G3
4. Dreamcast
5. Voodoo 3



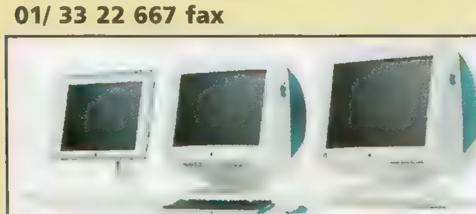
APPLE POWER MAC G3

Ovaj put je ozbiljno!

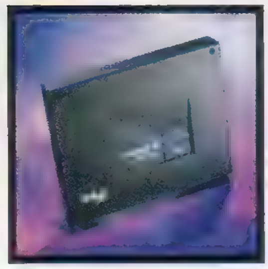
Došli su nova brza G3 temeljena računala, a za one sa stilom tu su *Imac*ovi u 4 nove boje!
G3 serija Power Macintosha najuspješnija je od svih Macova ikad napravljenih. To je samo otežalo stvaranje njegovog nasljednika! Riječ je o potpuno novom računalu izgrađenom iz temelja! Ima brži procesor, brži i veći cache te sustav memorije. Za grafiku se brine ATI-jev novi Rage 128 grafički procesor sa 16 MB grafičke memorije koji je u rangu ili čak brži od TNT kartica. Maksimalna količina radne memorije iznosi čak 1 GB, a odgovarajuća kombinacija 4 čvrsta diska daje vam čak 100 GB prostora! Na raspolaganju vam je više PCI slotova za spajanje dodatnih kartica, a ni ugrađena 100 Mbps mreža nije za odbaciti. Tu su i moderna sučelja za spajanje raznovrsnih perifernih uređaja, USB i FireWire. Vodeći se porastom prodaje kojoj je pridonio prekrasan izgled *Imaca*, poradilo se na dizajnu novog G3-a. Novo računalo je jednostavno rečeno prekrasno. Riječ je o mini toweru bijelo-plave boje, modularne otvorene arhitekture koja omogućava pristup i najskrivenijim dijelovima računala u minuti! Novi Mac, osim što će konkurirati PC-ju na poslovnom tržištu, kreće i u veliko osvajanje igraćeg tržišta! FireWire priključak omogućava vam prebacivanje videozapisa izravno s digitalne videokamere bez ikakvog gubitka u realnom vremenu. Ako vam nije dovoljno biti drukčiji samo posjedovanjem Imaca, od sada možete kupiti I-mac u boji! Novi modeli dolaze u crvenoj, narančastoj, zelenoj i ljubičastoj. Želite li više informacija, obratite se domaćem zastupniku, ACS-u, a novi telefonski brojevi su:



01/ 33 22 666 centrala
01/ 33 22 661 direktor
01/ 33 22 677 servis
01/ 33 22 667 fax



TECH INFO



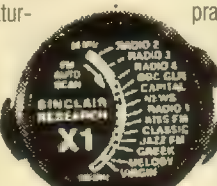
Apple od ovog mjeseca kreće u napad - predstavit će novo računalo čije su mogućnosti ravne onima radnih stanica. Istodobno se SGI, velikan grafike, bacio u PC vode stvorivši najjače i najbrže PC desktop računalo današnjice i revolucionarni novi monitor...

SINCLAIR RESEARCH



Što radi Sir Clive Sinclair?

Od engleskog izumitelja legendarnog Spectruma, tako uspješnog da mu je to donijelo titulu Sir, dolazi nam pravo malo remek-djelo minijaturizacije tehnologije. Riječ je o X1 "Gumb" radioprijamniku toliko malenom da stane u unutrašnjost uha! Specifikacije i kvaliteta prijama prestižu višestruko skuplje i veće uređaje! Glavna vodilja pri konstruiranju i stvaranju ovog radioprijemnika bila je cijena, koja je manja od 10Ł (nešto iznad 100 kuna). Naravno, prijamnik se može kupiti, ali samo izravno od Sinclair Researcha. Uređaj je zanemarive težine, tako da ga bez straha od bilo kakvih smetnji možete slušati dok trčite, plešete, vozite bicikl ili bilo što drugo jer je praktički neprimjetan osobama oko vas. Uz radio, dobit ćete i malu lithium bateriju čiji je vijek trajanja uz normalnu uporabu 2-3 mjeseca. Surfanje radiovalovima vršite pritiskom na mali gumb. Šteta što nema nikakav indikator ili naznaku stanice koju slušate. Također, nema ni memorije pozicije pojedinih stanica. Pritiskom na gumb za promjenu stanice, radio automatski skače na sljedeću koju može kvalitetno primati. Želite li posjedovati najmanji radioprijamnik na svijetu, posjetite **www.sinclair-research.co.uk** .





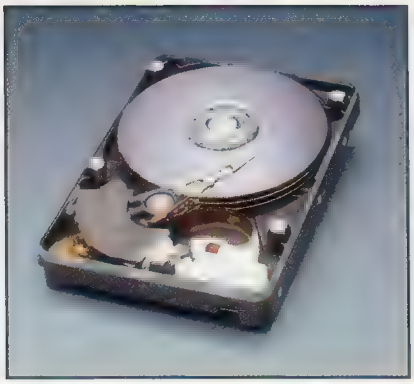
Sir Clive na svom izumu koji rješava problem gradskih gužvi. Šteta što je jedino on tako mislio.)

WESTERN DIGITAL

Još kavijara od WD-a

PCX, jedini ovlašteni distributer WESTERN DIGITAL-a za Republiku Hrvatsku, dostavio nam je neke ekskluzivne informacije o novim Western Digitalovim čvrstim diskovima. U tom svijetu trenutačno postoje tri konstante: povećanje pouzdanosti, brzine i kapaciteta diskova. Proizvođači diskova predstavljaju nove modele koji se vrte brzinom od 7200 rpm-a (okretaja u sminuti), a u prošlom smo vam broju predstavili IBM-ov model te brzine. U usporedbi s uobičajenih 5400 rpm, nova brzina okretanja bila je popriličan skok u brzini prijenosa. WD je razvio i neke posredne metode kojima disk sam sebe provjerava i popravlja. Naime, svakih 8 sati rada, dok nije u uporabi, napravi surface scan te izolira i popravi eventualne greške. Nova linija WD-ovih čvrstih diskova **Expert Line** rabi glave za čitanje razvijene u IBM-u koje i oni rabi u svojim iznimno hvaljenim diskovima. Korisnik može birati između 9,1 i 18 GB prostora, a oba se hvale vremenom traženja podataka od 8.5 ms. Cijena 18 GB verzije će ispočetka biti 499 dolara ili manje, a prvi bi primjerci trebali biti na tržištu dok ovo čitate. Za one s nešto nižim brzinskim i većim prostornim zahtjevima, WD izbacuje 20.4 GB disk. Brzina vrtnje ovog modela iznosi 5400 rpm, cijena mu je 449 dolara, a kao i Expert Line modeli rabi novo Ultra ATA/66 sučelje čija maksimalna propusnost podataka iznosi 66 MB/s. (**www.westerndigital.com**)



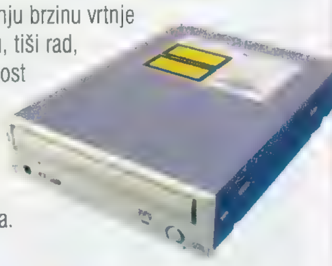


KENWOOD

MULTIBEAM 40X

Revolucionarni pristup čitanju CD Roma iz Kenwooda

Zašto čitati podatke s CD ROMA samo s jednim laserskim snopom kada ih može biti više? Nova TrueX tehnologija koju nalazimo u novim Kenwood CD-čitačima čita podatke sa 7 laserskih zraka istodobno! Zapravo, riječ je samo o jednoj laserskoj zraci razbijenoj na 7 manjih koje mogu čitati sedam usporednih traka na CD-u. Ova nova tehnologija omogućava iste performanse kao i najbrži čitači današnjice, ali uz manju brzinu vrtnje medija, manju trešnju, tiši rad, a samim tim je i trajnost uređaja daleko veća. Ovi čitači postižu bolje performanse od klasičnih pri čitanju s unutrašnjih traka CD-a.



Novi Intelov procesor s proširenim multimedijskim skupom instrukcija zvat će se Pentium III, nastavljajući tako uspješnu Pentium lozu (i marketinšku kampanju iza Pentium imena...)!

KATMAI neće nikada izaći!



LOOSE CANNONS

Jeste li ikada čuli za predtisućljetnu napetost? Predstavljamo vam divlje dijete bolesne mašte Digital Anvila

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Digital Anvil
IZDAVAČ	Microsoft
PLATFORME	PC
IZLAZI	Rujan 1999.

2044. Amerika. Nakon nekoliko desetljeća života u konstantnom deficitu, državni je dug prešao kritičnu masu. Trilioni dolara kamata nemilosrdno su se obrušili na nacionalnu ekonomiju. U očajničkom pokušaju da se spasi što se spasiti može, sve su 'suvišne' državne institucije raspuštene, od socijalnih službi do policije i vojske. Golemo masno tkivo državne birokracije je potpuno odsječeno, a građani prepušteni sami sebi. Kriminal divlja poput šumskog požara, a nasilje postaje svakidašnjicom.

Usred kaosa pojavljuje se jedna nova građanska kasta: lovci na glave bili su jedini spremni suprotstaviti se hordama nezaustavljivih pljačkaša. Za plaću, dakako. Procedura je, u usporedbi sa zakonskom birokracijom starog sustava, zapanjujuće brza i efikasna. Ondje gdje su prije bile potrebni mjeseci da se započne sudski proces, a godine da se dođe do rješenja, sada se sve odigrava trenutačno. Mogućnost korupcije je isključena - plaća se samo za obavljeni posao.

Kako opisati naveliko najavljivani Loose Cannons? Možda je najbolje zamisliti spoj Interstatea '78 i Shogoa. Vi ste plaćenik, a najdraže pomagalo su vam za borbu prilagođeni automobili. Tijekom igre možete birati između 15 različitih vozila čije su mogućnosti i perfomanse bitno drugačije. Primjerice, odaberete li sportski auto, moći ćete lako primjenjivati hit'n'run taktiku i uživati u naganjanju pri velikim brzinama uz vrištavo skretanje ručnom na svakom zavoju. Ako odaberete kombi, na raspolaganju će vam biti mnogo jači arsenal, a i vozilo će moći podnijeti daleko više olova prije nego što se raspadne. S druge strane, u kombiju možete zaboraviti na bilo kakvo natjerivanje, osim ako vam se ne sviđa slušati cerekanje vaših protivnika koji oko vaše kornjače rade krugove. I kombi i sportski auto bit će vam nekorisni izvan grada, na neasfaltiranom terenu. Tu u igru ulazi terenac 4x4, koji se može nositi s grbama, ali uz određene kompromise...

Čemu usporedba sa Shogom? Pa, ako vaše vozilo usred misije ispusti dušu, prelazite u Quake mod i nastavljate pješke. Kako ovaj drugi način igre ne bi bio rabljen samo u tom slučaju (u kojem bi igrači najvjerojatnije jednostavno prekinuli svoju patnju učitavanjem snimljene pozicije), misije su tako dizajnirane da je u nekima proboj u vozilu neisplativ, ako ne i nemoguć. Autori su pri stvaranju igre posvetili veliku pozornost prednostima i manama obaju načina borbe te najavljuju vrlo dobro izbalansiranu igru. Znači li to da će se pješaci moći nositi s urlajućim automobilima? Da, ako dobro iskoristite mogućnost šuljanja i okretanja na mjestu (ne, auti to ipak ne mogu, osim ako se programeri ne sjete ubaciti koji Abrams M1A1).

Između misija svaki će igrač moći odlučiti što učiniti s novcem. Oštećeni automobil može se popraviti ili prodati u staro željezo. Tu su, dakako, i mogućnosti nadograđivanja i kupnje novijih, većih, jačih i skupljih oruđa uništavanja čiji će broj i raznovrsnost usrećiti svakog mačo čitatelja časopisa poput Guns'n'Ammo (u pauzi između prelistavanja Sports Illustrated i Shaved Beaver...). Eto, to bi bila srž igre, a sada malo o svijetu koji će sve to morati podnijeti. Igra će se sastojati od 20 većih, režiranih misija, većeg broja djelomično predodređenih misija, te neizmjernog broja sitnijih zadataka koje možete, ali i ne morate izvršiti, random generiranih. Sve će se odigrati u 9 različitih gradova između kojih ćete moći slobodno putovati. Sve bi trebalo biti nevjerojatno detaljno, a pozadina interaktivna (ukratko, mnogo toga leti u komade). Programeri su posebno ponosni na simulirani promet koji bi trebao biti realistično gust dajući igri realizam. Sve to prikazano je u grafici sljedeće generacije koja će od vaših trenutačno ponuđenih 3D-ubrzivača tražiti i više od maksimuma. Počnite štedjeti za Voodoo 3.



Eeevil dead. Vatreni zombiji najveći su negativci u igri



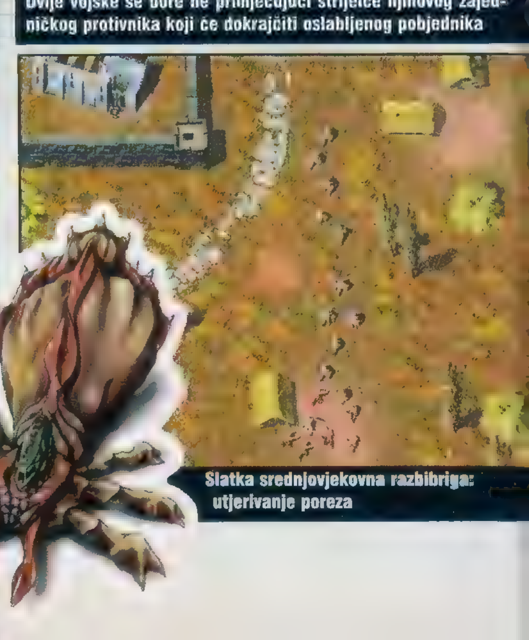
Rođeni buzdovan, savršen za vašu najhrabriju jedinicu



Dvije vojske se bore ne primjećujući strijelce njihovog zajedničkog protivnika koji će dokrajčiti oslabljenog pobjednika



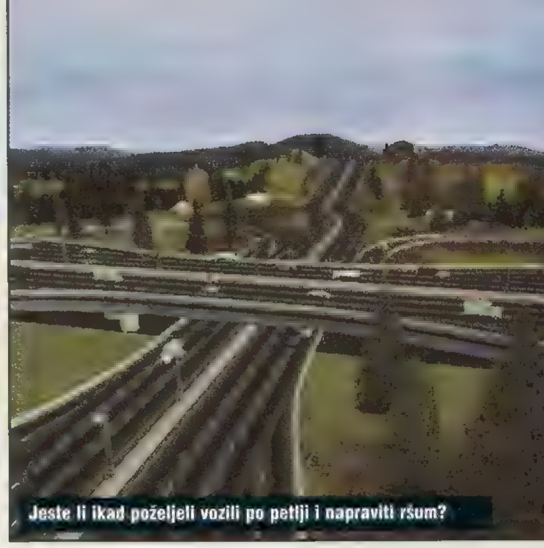
Arhimed se mučio sa zrcalima da bi izveo nešto slično. Naivčina, dovoljno je bilo reći čarobnu riječ



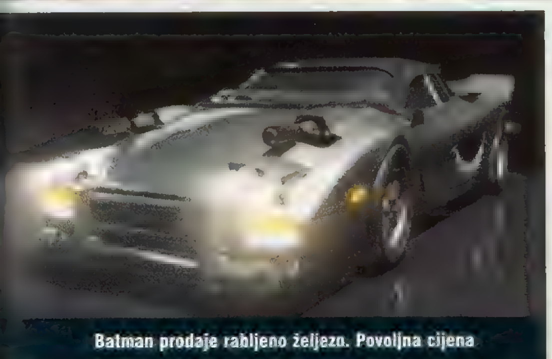
Slatka srednjovjekovna razbibriga: utjerivanje poreza



Policijska barikada u poslovnom centru grada. Platite dovoljno, i možete voziti i oklopno vozilo u desnom kutu



Jeste li ikad poželjeli voziti po petlji i napraviti ršum?



Batman prodaje rabljeno željezo. Povoljna cijena



Da, prijatelji, sve ovo možete uništiti



Ovaj će me zadovoljiti dok ne dobijem tramvaj...

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Što je bolje, fireball ili navođena raketa zrak-zemlja? Stvar ukusa.

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cavedog Entertainment
IZDAVAČ	GT Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Proljeće 1999.

DA, Total Annihilation je bio nevjerojatno dobar svima, jedino možda ne i poklonicima Starcrafta. Da, Cavedog konstantno objavljuje nove jedinice na svom siteu. No ni to nije bilo dovoljno.

Total Annihilation: Kingdoms se ni u kom slučaju ne može svrstati u klasu običnih expansion packova. Dečki u Cavedogu odlučili su napustiti SF korijene originalne igre i dati nam potpuno novu igru smještenu u svijet fantasyja. Priča se odigrava u zemlji Darien kojom vlada snažni i pravedni vladar. U trenutku njegove smrti nije poznato tko će od njegovih četvero nasljednika nastaviti vladati kraljevstvom. Između braće i sestara počinje rat prepun izdaje, laži i podlih udaraca u kojem je svaka obiteljska povezanost zaboravljena. Odnosi između glavnih likova su kompleksni i zanimljivi, a novi će detalji izlaziti na vidjelo i u animacijama i tijekom misija.

Glavna prednost ove nove igre je mogućnost vođenja četiriju potpuno različitih vojski. U Cavedogu se zaklinju da se one neće razlikovati samo po izgledu jedinica, nego će im i funkcije biti maksimalno različite. Sve će biti upotpunjeno i specifičnom hijerarhijom izgradnje, što će znatno utjecati na brzinu razvitka sličnih vrsta jedinica u različitim vojskama. Ukratko, raznoliko.

S obzirom da je sve smješteno u svijet mača i magije, autori su mogli biti mnogo maštovitiji stvarajući takav svijet. Svi su roboti slični, zar ne? U fantasy svijetu se tako što ne može dogoditi. Ovdje, osim ljudima, možete upravljati i jahačima zmajeva, živim mrtvacima, kosturskim strijelcima te hordama čarobnjaka. Da i ne spominjemo gnomove, patuljke, elfove i sve ostale živopisne stanovnike delirium-tremenslanda.

Kako se sadržaj igre ne bi sveo samo na suparničke vojske i pozadinu, u igru je ubačeno i mnogo malih dodira koji svemu daju poseban čar. Tijekom misija ćete nailaziti na ljudske NPC-ove, zalutale životinje i različita magična bića, a da ne biste kroz to silno klanje prolazili bez imalo straha, u igru će se povremeno ubacivati i lokalna božanstva.

biti uništene običnim oružjima, zbog toga će se, ako u blizini ne bude koji zmaj, bezbrižno zaletavati među ljudske čete. S druge strane, ako je u pitanju opasni protivnik, vaše će snage početi automatski rabiti oprezniji način borbe (bolja obrana uz nešto manju štetu za protivnika). Sve rečeno će biti smješteno u Annihilationov poznati 3D engine, što jamči glatku i detaljnu animaciju svih jedinica. Količina detalja u igri bit će ovaj put povećana do nevjerojatnih razmjera. Autori, primjerice, tvrde da će se na galijama sva vesla kretati nezavisno, a svi će vojnici svoje mačeve nositi različito. Ako im to pođe za rukom, Cavedogovci će se moći pohvaliti da su napravili prvu igru ikad koja ne izgleda poput konvencije klonova. No sad već možda podliježem pretjeranom entuzijazmu...

> **"Total Annihilation se izdvojio ogromnom količinom jedinica. Tu tradiciju ćemo zadržati i u TA: Kingdoms"**
> **Ron Gilbert**, Cavedog Entertainment

Da bi cijelu stvar što više prilagodili niskotehnološkom ugođaju, programeri su odlučili značajno povećati utjecaj visine na performanse jedinica. Na primjer, ako malu četu strijelaca dobro postavite na neko brdo, oni će se moći oduprijeti čitavoj vojsci. Dakako, ako im ne zapapri koji čarobnjak. Još jedna novost je poboljšani AI (doduše, ne znam koja igra to u posljednje vrijeme ne spominje. Od Unreala do Daikatane, svima odjednom raste mozak), što uključuje i znanje jedinica o slabostima i prednostima njihovih suparnika. Primjerice, mumije ne mogu

DARK REIGN 2

Ako ste mislili da TA nudi 3D grafiku, grdno ste se prevarili

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Pandemic Studios
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Proljeće 1999.

DARK Reign je bio čudna zvjerka. Kritičari su bili podijeljeni, a igrači su ga odlično prihvatili - prodano je diljem svijeta više od 500 000 kopija.

Što je to Dark Reign imao što ga je uspjelo izdvojiti iz sive mase C&C klonova?

Dvije stvari: inovativnost i tajming. Jedan teoretičar dijeli strategiju razvoja igara na dvije glavne kategorije: prva je tzv. 'genre-busting' skupina igara koje se toliko izdvajaju svojim konceptom da same po sebi postaju nova kategorija. U nešto blažem slučaju to se odnosi na igre koje u postojeći žanr ubrizgavaju svježu krv potpuno mu mijenjajući izgled (npr. Quake vs. Doom). Ono što se često povezuje s takvim igrama je i određen stupanj jednostavnosti. Druga vrsta igara su one koje postojeći žanr pokušavaju obogatiti perfekcionističkim dodavanjem desetaka različitih mogućnosti. Mnogi misle da je prvu vrstu igara mnogo teže napraviti, no poznato je da su se mnogim dizajnerima nepotrebni dodaci razbili o glavu. Dark Reign je uspio izbjeći tu zamku i doista obogatiti žanr, a igrači su to znali cijeniti.

Prvi je uveo neke elemente igranja koji su danas općeprihvaćeni (npr. programiranu proizvodnju). Tu su bile i nešto egzotičnije naredbe za vaše jedinice koje su povećavale dubinu strategijskih elemenata (naredbe Explore Map, Search&Destroy te, moja najdraža, Gun'n'Run za izluđivanje neprijatelja).

Igra se mogla podičiti i vrlo maštovitim sci-fi oružjima koja su unijela svježinu u dotadašnje arsenale u kojima je najjača bila dobra stara nuklearka. Ukratko, moglo se osjetiti da su programeri u igru uložili mnogo više od rutinskog rada, što je danas prava rijetkost u izradi igara.

Što se tajminga tiče, bitno je naglasiti sljedeće: Dark Reign je na tržište stigao nešto prije svojih glavnih suparnika, Starcrafta i Total Annihilationa, što mu je dalo vremena da prodajom kompenzira određene slabosti (single-player kampanja). Što se multiplayera tiče, statistike pokazuju kako su igrači još uvijek podijeljeni.

> **"Čovjek koji nešto posjeduje držat će se života poput pijavice na svinjskoj stražnjici. Čovjek bez ičega ne poznaje strah."**
> **Nepoznati JDA vojnik**

Ovih dana Pandemic Studios radi na Dark Reignu 2. Radnja se odigrava 2512. godine. Zemlja je opustošena, zagađenje je na kritičnom stupnju. Elita društva se povukla u velike 'kupole' u kojima živi sigurno i lagodno. Ostatak čovječanstva živi posvuda, nezaštićen od zagađenja i radijacije. Da bi lakše preživjeli, organizirali su se u odvojena plemena. Svima je cilj napredak, no zbog međuplemenskih ratova stvari idu presporo, a ljudi sve više zavidno gledaju prema izoliranim kupolama. No, ni za stanovnike kupola život više nije jednostavan. JDA (Jovian Detention Authority), njihova glavna vojna sila, sastavljena je većinom od kriminalaca čija se snaga više ne može kontrolirati. Sukob između triju strana je neizbježan.

Tehnički, ovaj su put stvari bitno drukčije. Dok se prije usavršavalo postojeće, sada se kreće u potpuno nove, neistražene teritorije: Dark Reign prelazi u 3D. Ne, nije riječ o Total Annihilationovom 3D-u za koji se zna samo zato što autori govore njemu. Pogledajte slike. Ovaj put riječ je o nečemu vrlo, vrlo različitom. Ovdje ćete borbu moći pratiti iz koje god perspektive zaželite. To uključuje i interijere. Tu su i različiti kutovi pogleda na bojno polje, uključujući i staru satelitsku perspektivu (za puriste). Ono što smo u redakciji vidjeli izgleda toliko dobro da su se neki čak usudili davati i izjave poput "nema povratka na staro". U svakom slučaju, ako finalni koktel bude dobro odmjeren, mogla bi to biti jedna od najvećih strategija 1999.



Gargojli svi dolično gledaju na svoju stranu. Koliko ćete izdržati vi?



Oolihoot je jedan od najsmješnijih NPC-ova u igri



"Smrt ti dobro pristaje, Locke!"



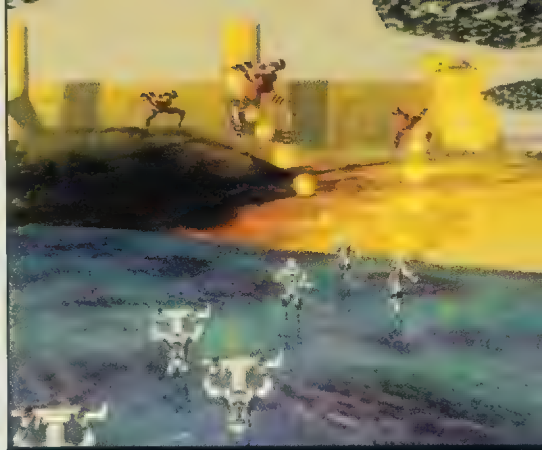
"Stari, evo ti klada, ti lupaš prvi! Gubitnik plaća grog!"



Maglovita močvara. Kultno mjesto alternativnih vikendaša



Podsjeća li vas ovo na krajolik Starship Troopersa? Prolaze me trnci...


Protivnici nudističkih kampova poduzimaju korake.


Velika eksplozija obogaćena slojevitim udarnim valom


Okoliš će biti obogaćen različitim objektima koji će poslužiti kao zaklon


"Volim miris radijacije u zoru"

REVENANT

Koliko može biti mrzovoljan čovjek kojeg su vratili iz pakla samo da bi ondje slao druge?

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cinematix Software
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Proljeće 1999.

OTOK Akhuilon nije mjesto na kojem biste poželjeli živjeti. Prekriven je ruševinama i vulkanskim pukotinama. Prepun je mutiranih čudovišta zlih nakana. Najgore od svega, politički je rastrgan. Na njemu su tri velika grada, a svaki ima svog warlorda. Warlordovi se ne obaziru previše na opće stanje jer su prezauzeti međusobnom borbom za vlast.

No nije uvijek bilo tako. Nekoć davno, dok su planine još bile mlade, na otoku je živjela skladna, napredna civilizacija. Vladao je mir, a ljudska je zajednica cvjetala. Sve dok netko od njih nije uveo trend neobaziranja na vlastiti mozak, a sve to samo da bi se ljudi bez grižnje savjesti mogli igrati elementarnim silama prirode. Rezultat? Katastrofa koja je razorila većinu gradova na otoku i zemlju zavila u mrak, a na životu ostavila tek mali broj ljudi čiji ga potomci nastanjuju još i danas.

Vi ste Locke, magijom uskrsnuli ratnik stare civilizacije. Jedan od warlordova vas je oživio da biste mu služili. Sjećanja više nemate, a vaše stare vještine vratit će se tek s vremenom. Vaša je zadaća spasiti warlordovu otetu kćer. Ubrzo nakon što krenete izvršiti svoju misiju, otkrit ćete da je ova naizgled jednostavna otmica zapravo samo finalna posljedica jedne mnogo starije bitke te da niste slučajno uskrsnuti baš vi...

Sjećate li se Diabla? U doba kad su FRP-ovi bili skoro zaboravljeni, ova je igra žanru vratila novu snagu. Ljudi su ga opisivali riječima 'akcijski FRP', što je ukratko značilo bjesomučno klikanje mačem i magijom. Ovih dana se očekuje Diablo 2, koji ste već mogli okusiti u animaciji na Hack CD-u #8. No ovaj put Blizzard će dobiti ozbiljnu konkurenciju: prema onom što smo vidjeli, Cinematrixov Revenant ne samo da će bez napora premašiti Diablo, nego, u najmanju ruku, stoji rame uz rame s nastavkom.

Ovi su mjeseci obilježeni 3D-om. Rijetki su serijali koji se nisu prebacili na novu tehnologiju. S druge strane, 2D još uvijek detaljima premašuje 3D grafiku, a Cinematrixovi su programeri toga itekako svjesni. Zbog toga je u Revenantu ostvaren idealan spoj: za pozadinsku grafiku rabi se tile sustav, ali su svi likovi u real-time renderiranom 3D-u. Rezultat je fleksibilan engine u kojem likovi mogu izvoditi veliku paletu pokreta bez zauzimanja ogromnih količina RAM-a.

Revenantova 16-bitna izometrijska grafika će vam zaustaviti dah. Ovo je definitivno element u kojem Diablo 2 već sad gubi, jer ništa od onog što smo vidjeli na Blizzardovom siteu ne može se usporediti s Revenantovim nevjerojatno atmosferičnim krajolicima. Sami likovi, iako real-time renderirani, toliko su detaljni da djeluju prerenderirano. Kako bi sve bilo realističnije, vaš je lik podijeljen na pet-šest zona, a svaka se može mijenjati. Ako, primjerice, odlučite obući kožnate čizme, metalni oklop i svileni plašt, a glavu ukrasiti plemenskim tetovažama, to će se sve vidjeti na vašem liku u igri.

> **"Locke je posljednjih deset tisuća godina proveo u paklu. Teško ga se može smatrati 'sretnom' osobom. Njegove izjave poput žnemoj me zaprljati svojom krvlju dok ti drobim lubanju' to potvrđuju."**
> *Rex Dickson*, glavni dizajner, Cinematix Software

Sustav borbe će biti optimiziran i uključivati kratice koje ćete moći sami isprogramirati da bi se izbjeglo repetitivno kopanje kroz inventorij (moći ćete jednim potezom izmjenjivati različite kombinacije oružja, oklopa i drugih predmeta). Naravno, igra će podržavati i multiplayer gdje na izbor dobivate još neke likove. Još jedna dobra vijest: na CD-u ćete dobiti i originalni editor nivoa te (3D Studio Max frikovi pripremite se) importer likova. Ako dobro ovladate scripting-engineom, moći ćete stvarati ne samo dodatne nivoe, nego i cijele mission-packove.



BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS
RENOPROM



REN PROM
PODUZEĆE ZA TRGOVINU, USLUGE, ZASTUPSTVA, SERVIS I PRODAJU UREDSKE OPREME
TELEVIZORI
American Express KREDIT na 4 (četiri) MJESECA
VIDEO-REKORDERI
Čekovima građana KREDIT na 6 (šest) MJESECI
MUZIČKE LINIJE
MasterCard & Diners Card KREDIT na 24 (I god.) MJESECA
CD-RADIO-KASETOFONI
monitori
BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS
PHILIPS
Let's make things better.

Priča... Playstation 2 ...ostaje nedovršena

U Hackeru smo u nekoliko navrata pisali o glasinama koje najavljuju skori dolazak "nasljednika najpopularnije konzole današnjice." U međuvremenu, nove su se glasine početkom ove godine počele strelovito širiti Internetom, što jednostavno nismo mogli ignorirati. Pokušali smo otkriti pravu istinu iz međusobno kontradiktornih članaka i evo do čega smo došli uz pomoć crne magije i čitajući između redaka.

IZVJEŠTAVA **Kristijan Žibreg**

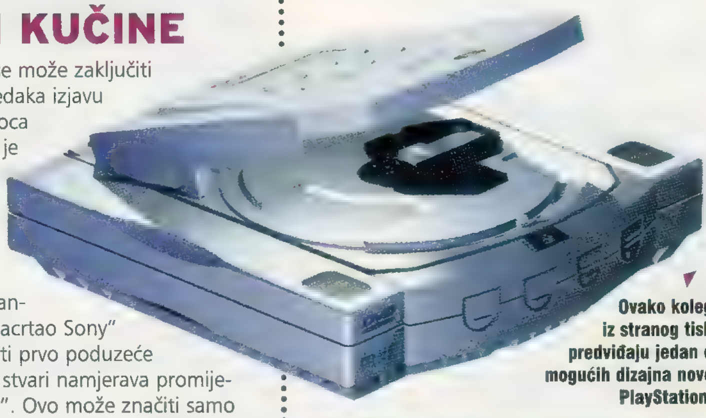
PSX 2 bi trebao biti mnogo snažniji (kako po brzini grafike, tako i po brzini procesora) od najbržih PC-ja koji će u to vrijeme biti dostupni na tržištu, čime Sony želi osigurati tehnološku nadmoć u odnosu na PC-je ne samo u trenutku pojave PlayStationa 2 nego i u godinama (mjesecima?) koje slijede. Da bismo otprilike ilustrirali snagu glavnog procesora o kojem se naveliko špekulira po stručnim kuloarima, reći ćemo vam da se priča kako bi PSX 2 po tom pitanju trebao biti barem dvostruko brži od SEGA-ine najnovije konzole Dreamcast koju pogoni 128-bitni procesor (čak postoje špekulacije da bi Sony mogao u PSX 2 ugraditi, pazite sad ovo, 256-bitni procesor). Kako snagu konzole određuje upravo glavni procesor i grafički podsustav, jasno je zašto Mr. Sony toliko krije baš te podatke.

TRICE I KUČINE

O grafici se najviše može zaključiti čitajući između redaka izjavu Kena Kutaragija, oca PlayStationa, koji je u intervjuu za EE Times izjavio kako "se trenutačno dostupna tehnologija ne može nositi sa standardima koje je zacrtao Sony" te da će Sony "biti prvo poduzeće koje takvo stanje stvari namjerava promijeniti u svoju korist". Ovo može značiti samo to da PSX 2 neće rabiti trenutačno dostupne procesore (PlayStation rabi jeftini grafički čip iz SGI-a koji je prije nekoliko godina bio temelj njihovih grafičkih radnih stanica) nego će se poduzeće upustiti u riskantan poduhvat izrade vlastitih rješenja, no kako je Sony vjerojatno jedno od najinovativnijih poduzeća čiji inženjeri konstantno uvode i izmišljaju nove tehnologije, tvrdnja se čini lako ostvarivom. Ukratko, hardver za PSX 2 bi trebao probiti danas postojeće granice. I kao da to nije dovoljno, Ken dalje kritizira inženjere iz Silicijske doline izjavom da su isti "opsjednuti utrkom za poligonima. Šefovi odjela za razvoj tih poduzeća kratkoročno razmišljaju o budućnosti jer se fokusiraju na tehnološke inovacije koje danas toliko ne doprinose unapređenju grafike i sasvim su u skladu s općenito kratkim vijekom trajanja novih PC tehnologija". No najviše ulja na vatru svakako dolijeva njegova tvrdnja kako "današnja grafika u igrama izgleda poput računalne grafike. Naš ambiciozni cilj je grafika filmske kvalitete kod koje sudionik nije svjestan ograničenja i tipičnog izgleda računalski generiranih scena". Ostaje za vidjeti što će novi PSX donijeti na polju grafike, iako smo mišljenja da će Sony teško napraviti takvu revoluciju da ne bismo biti svjesni da gledamo u računalski generiranu grafiku, no s tim Japancima se nikad ne zna...

TRUST NO-ONE

Navodno, pouzdani izvori govore kako ljudi u Sonyju upravo dovršavaju nacrt i tehničke specifikacije konzole, što znači da novi PSX neće biti predstavljen japanskom tržištu barem godinu dana s obzirom da inženjerima treba 10-12 mjeseci da radnu verziju hardvera na nekoliko matičnih ploča i čipova optimiziraju i skucaju na veličinu konzole - Kenu Kutaragi i njegovim inženjerima je trebalo upravo toliko vremena da naprave tržišnu verziju prvog PlayStationa. Dakle, PSX 2 bi ipak mogao biti predstavljen na japanskom tržištu do sljedećeg Božića, a na američkom par mjeseci poslije (kao i Dreamcast). Nažalost, čini se da ćemo mi Europljani, kao i uvijek, biti posljednji u tom lancu, stoga ne očekujte PlayStation 2 u Europi odmah po njegovom predstavljanju u Japanu, nego 6-8 mjeseci poslije.



▼ Ovako kolege iz stranog tiska predviđaju jedan od mogućih dizajna novog PlayStationa.

PSX 2 TEHNIČKE SPECIFIKACIJE	
PROCESOR	LSI Logi G12
RADNI TAKT	266-400 MHz
GRAFIKA	preko 4 milijuna poligona u sek.
RAZLUČIVOST	640x480, 16-bitna boja
ZVUK	vjerojatno isti zvuk kao i SEGA-in Dreamcast
RADNA MEMORIJA	24 MB (SDRAM), 6 MB memorije za teksture
MEDIJ	DVD
DODACI	modem od 56 Kbita, 4 utora za jopadove

"Naš ambiciozni cilj je grafika filmske kvalitete kod koje sudionik nije svjestan ograničenja i tipičnog izgleda računalski generiranih scena"

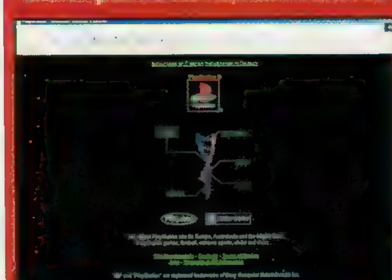
Ken Kutaragi, otac Playstationa

Što se tiče ostalih tehničkih karakteristika, za predvidjeti je da će PSX 2 imati ugrađen 56 KBps modem, tim više što ga ima i Dreamcast, te 4 porta za joypad jer je primjer Nintenda 64 pokazao da ljudi volje igrati igre učetvero. Priče o ugrađenom modemu dobivaju još više na autentičnosti ako se zna da je u ožujku prošle godine bilo nekih naznaka o tajnom sastanku između Microsofta i Sonyja, što bi mogao biti početak jedne nove ljubavi koja bi u PSX-u 2 mogla izroditi Internet Explorer tehnologiju za pregledavanje WWW stranica. Bilo kako bilo, fantastične storije o PSX-u 2 se množe svakim danom i vjerojatno ih je većina neistinita te nam ne preostaje ništa drugo doli čekati službeno Sonyjevo izvješće, no elektronski gigant kao da se zakleo na kodeks šutnje.

Više o PlayStationu 2 čitajte u našem novom časopisu imena "PSX" kojeg možete potražiti na svim kioscima 22. veljače.

PSX 2 NA WEBU!

[illegible] u tekstu o PSX-u 2 može, ali isto tako i ne mora, biti istina, jedan od dokaza da tamo gdje ima dima ima i vatre će biti ako u vaš omiljeni www browser ukucate adrese www.playstation2.com ili www.playstation2000.com, što će vas odvesti na sadašnje službene PlayStation stranice. Je li Sony uistinu unaprijed rezervirao ime za domenu na kojoj će biti službeni homepage ili su je jednostavno rezervirali da to ne bi učinio netko drugi prije njih i onda se obogatio omiljenom metodom prodaje imena domene Sonyju za veliku lovu, ostaje da se vidi. Bilo kako bilo, Mr. Sony ne bi rezervirao domenu da nema [illegible] planova oko PlayStationa 2, zar ne?



Adrese [illegible] i [illegible] vas vode na Soyeve službene PSX stranice. Intrigantno, zar ne?


CONTINENTAL
MEGASTORE
NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ
SAVSKA 9, 10000 ZAGREB, TEL: 4829 551, FAX: 4829 517
MEGASTORE@CONTINENTAL-FILM.TEL.HR
USKORO
C&C: Tiberian Sun PC
nterstate
aikatana
KLASICI (više od 50%
armageddon
utlaws
ex Murphy Overseer
omb Raider...
Baldur's Gate
THRUSTMASTER PROGRAM (volani, palice...)
najveći izbor muzike i filmova
CD već od 19kn
filmovi već od 50kn
prodaja konzole i periferija
uskoro
POPULOUS
populous na psx u
Zvuči vam predobro?
Vidimo se u Savskoj 9

RECENZIJE

Tri bombastična naslova vas čekaju na na sljedećim stranicama: Baldur's Gate, Alpha Centauri i Sim City 3000. Prije nego se bacite na čitanje, proučite važno priopćenje koje nam je u posljednji čas stiglo iz ureda BSA i Microsofta. Očekujemo vaše komentare na temu...

Microsoft i BSA protiv pirata!

Nakon nekoliko pokušaja borbe protiv pirata, Microsoft i BSA udruga su ovih dana ponovno uzburkali duhove svojim dvama objavama koje bi mogle konačno promijeniti tužnu sliku crnog tržišta softvera u Hrvatskoj. Smatramo našom dužnošću objaviti ova dva priopćenja i informirati naše čitatelje o stavu Microsofta i BSA vezanom za piratiziranje softvera te kakve konkretne akcije se planiraju poduzeti protiv prekršitelja zakona. Kako zbog rokova nismo imali vremena kontaktirati potpisnike ovih dvaju objava, i čitateljima Hackera dodatno pojasnili što sve to znači za prosječnog igrača, upućujemo vas na sljedeći broj u kojem će biti objavljen spomenuti članak. Slijede prijepisi dvaju press izvješća.

Microsoft najavljuje oštriju borbu protiv nelegalnog softvera na domaćim osobnim računalima

Početak kampanje "Hard Disk Loading" u Hrvatskoj

Na konferenciji za novinare održanoj 13. siječnja 1999. u sjedištu svoje hrvatske podružnice u Zagrebu, Microsoft je najavio početak kampanje za suzbijanje nelegalne distribucije softvera na osobnim računalima. Kampanja je prije svega namijenjena domaćim sastavljačima osobnih računala i njihovim krajnjim kupcima, ali i ukupnoj hrvatskoj javnosti. U razdoblju od siječnja do ožujka 1999. godine objavljivat će se javne poruke u hrvatskim dnevnim, poslovnim i profesionalnim publikacijama, slati izravni dopisi korisnicima računala, emitirati kontakt-emisije u lokalnim medijima, te kontrolirati poslovanje i poduzimati mjere protiv prekršitelja zakona.

Veliki broj korisnika osobnih računala u Hrvatskoj iskoristilo je kampanju u jesen 1997. i legaliziralo do tada korišteni ili prvi put nabavilo originalni softver pod vrlo povoljnim uvjetima. Prema procjenama udruge BSA Europe, zahvaljujući toj akciji razina nelegalno korištenog softvera u Hrvatskoj je s tadašnjih 94% spuštena početkom 1998. godine na 74%. Značajan broj korisnika, međutim, nastavio je koristiti nelegalan softver, još uvijek se slobodno distribuiraju i prodaju krivotvoreni softverski mediji (CD-ovi), a većina se računala na tržištu i dalje prodaje s nelegalno predinstaliranim softverom.

Upravo softver nelegalno predinstaliran na tvrdi disk računala ili *hard disk loading* predstavlja najčešći oblik softverskog piratstva. Tim putem se distribuira i do 70% svih nelegalnih softverskih licenci na tržištu. Microsoft procjenjuje da je u 1998. u Hrvatskoj samo u tom segmentu oštećen za oko 11 milijuna USD. Ukupna šteta od nelegalno distribuiranog softvera po hrvatsku softversku industriju i tržište, izgubljena radna mjesta i porezni prihod države desetorostruko je veća.

Slaganjem vlastitih računala od brojnih uvezenih komponenti različitih proizvođača u Hrvatskoj se bavi preko 400 stotine tvrtki. One su zajedno tijekom 1998. proizvele i na tržište plasirale oko 50.000 osobnih računala. Njihova velika usitnjenost i mali obim proizvodnje često onemogućavaju primjenu svjetskih industrijskih standarda kvalitete, od čega je nelegalan softver samo jedan dio. Najkvalitetnijim domaćim slagačima računala Microsoft nudi izravnu pomoć i podršku u razvoju te najpovoljnije uvjete nabavke licencnog softvera kroz OEM System Builder i Partner program. Takav program koriste i svi najveći svjetski proizvođači osobnih računala (Compaq, Dell, Hewlett Packard, IBM i dr.).

Kampanjom *Hard Disk Loading* Microsoft želi i ostale domaće sastavljače računala motivirati na legalnu nabavku licencnog OEM softvera preko domaćih OEM distributera. Također ih se želi upozoriti na rizike kojem izlažu svoje poslovanje ukoliko distribuiraju nelegalan softver, te zbog toga mogu podleći prijavi, inspekciji i/ili krivičnom gonjenju nadležnih državnih organa. U najtežim slučajevima to može rezultirati zatvaranjem tvrtke i petogodišnjom kaznom zatvora za odgovornu osobu.

Ova kampanja namijenjena je i sadašnjim i potencijalnim kupcima takvih računala. Upozorava ih se da ne postanu žrtve kupovine osobnog računala bez legalnog softvera za koji ne mogu dobiti tehničku podršku, nadogradnju i druga prava, a mogli bi također krivično odgovarati zbog nelegalnog korištenja softvera. Skreće im se pažnja na to da prilikom kupovine računala obavezno zatraže originalne instalacijske CD-ove, originalne priručnike i Microsoftov certifikat o autentičnosti proizvoda (COA). Također ih se obavještava da sve sumnje u legalnost prodavača, prijavu zakonskog prekršaja i upit za pravnu zaštitu mogu zatražiti na BSA Hot-line telefon **0800-32-32-32**.

Nives Badurina, OEM Sales Manager u Microsoftu Hrvatska, istakla je da *"Hard Disk Loading kampanja ima kao krajnji cilj upozoriti javnost na veliki problem nelegalnog predinstaliranja softvera na računala i na štete koje zbog toga trpi ukupna informatička industrija i hrvatsko gospodarstvo. Vjerujem da će kampanja pridonijeti prevladavanju tog problema kako kod domaćih slagača računala tako i kod krajnjih korisnika".*

Nakon službene pressice i objave koju ste upravo pročitali, Microsoft je na adrese mnogih poduzeća, časopisa i pojedinaca poslao sljedeću obavijest, a zanimljivo je da se priča kako su istu dobili i oni kojih bi se to trebalo najviše ticati, tj. pirati, iako istinitost ove tvrdnje nismo provjeravali.

NESLUŽBENA OBJAVA

Udruga profesionalnih proizvođača softvera Vas želi obavijestiti da je siječnja 1998. godine stupio na snagu novi Kazneni zakon Republike Hrvatske. Započinjanjem njegove primjene Hrvatska je dovršila postupak usklađivanja svoga zakonodavstva s odgovarajućim propisima razvijenih zemalja koji uređuju uporabu softvera i sankcioniraju piratstvo.

Prema članku 230., stavku 1. Kaznenog zakona RH, nedozvoljena uporaba softvera predstavlja kazneno djelo kažnjivo novčanom kaznom ili zatvorom do tri godine, a prema stavku 5. istog članka, u slučaju da je procjenom takvog kaznenog djela pribavljena znatna imovinska korist ili je prouzročena znatna šteta, počinitelj može biti kažnjen zatvorom od šest mjeseci do pet godina. Softversko piratstvo, tj. neovlašteno kopiranje i distribucija programa za računala predstavlja dakle kazneno djelo koje organi gonjenja (Financijska policija, Državni inspektorat i Kriminalistička policija) progone po službenoj dužnosti. Osobe koje surađuju sa osobama koje imaju boravište izvan RH, a provode softversko piratstvo, te osobe koje neovlašteno kopirani softver unose u RH bit će podložni strožim kaznama prema internacionalnom zakoniku u suradnji sa BSA (Bussines Software Alliance) organizacijom.

Prema nezavisnim inozemnim istraživanjima, u Hrvatskoj se čak 94% softvera koristi nelegalno. Hrvatska se zbog toga smatra smatra jednim od najcrnijih softverskih tržišta na svijetu, zajedno sa npr. Rusijom, Kinom i Azarbejdžanom.

Ova obavijest ima za cilj da se prilikom skore akcije izvede precizni učinak, te da se izdvoje stalni prekršitelji autorskih prava. Na taj način će provedba akcije biti brza i efikasnija, te će rezultirati rasterećenjem sudskih postupaka i izuzimanjem osoba koje su povremeni prekršitelji autorskih prava.

Stalnim prekršiteljima autorskih prava će se smatrati sve one osobe koje će nakon ove obavijesti i dalje provoditi softversko piratstvo, te će se sukladno prema Kaznenom zakonu RH protiv njih priložiti već prikupljeni dokazni materijal i podnijeti kaznena prijava.

Ovim putem se smatra da su sve osobe na koje se odnosi ovaj dopis obavještene bez obzira da li su dobili dopis neposredno ili ne.

U Zagrebu, 12. siječnja 1999.
Za BSA. g.i.u.,

predsjednik:
Goran Radman

Microsoft

Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpuniju sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje...

0%-39%
Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cjenu jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne i neigrive - igrivost im je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta i izvedbe.

40%-59%
Iako igre iz ove kategorije imaju nekoliko vrlo krupnih i uočljivih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

60%-74%
Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji, istina, zaslužuju određenu pozornost, no većina igrača neće u njima vidjeti ništa posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra.

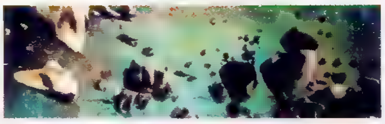
75%-85%
Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti i igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uloženog novca

85%-100%
Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca.

PREPORUKA MJESECA

	2/99	1/99	Ime igre	Platforme
▶	1	1	***Premier Manager '99*** GREMLIN	PSX
–	2	-	***Star Wars: Rogue Squadron*** NINTENDO/LUCASARTS	N64/PC
▼	3	1	***Zelda: The Ocarina of Time*** NINTENDO	N64
▼	4	2	***FIFA '99*** EA SPORTS	PC/PSX
▼	5	3	***Tomb Raider 3*** EIDOS	PC/PSX
▼	6	4	***6 4 Grand Theft Auto*** PLAT./TAKE 2	PC/PSX
▶	7	7	***Tomb Raider*** PLAT./EIDOS PC, PL, SA	PC/PSX/SA
▼	8	5	***Toca Touring Car Champ.*** PLAT./CODEMASTERS	PC/PSX
▼	9	8	***9 8 Crash Bandicoot 3*** SONY	PSX
▼	10	6	***V Rally*** PLAT./INFOGRAMES	PC/N64

RECENZIJE



RECENZIJE PLUS

PLAYSTATION

1	-	***Premier Manager '99*** GREMLIN
2	1	***FIFA '99*** EA SPORTS
3	2	***Crash Bandicoot 3*** SONY
4	4	***Abe's Exoddus*** ODDWORLD/GT
5	3	***Tomb Raider 3*** EIDOS

NINTENDO 64

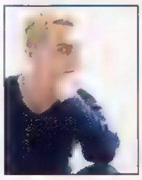
1	-	***Star Wars: Rogue Squadron*** NINTENDO
2	1	***Zelda: The Ocarina of Time*** NINTENDO
3	2	***Turok*** 2 ACCLAIM
4	3	***4 3 1080 Snowboarding*** NINTENDO
5	4	***V Rally*** INFOGRAMES

PC CD-ROM

1	1	***Baldur's Gate*** INTERPLAY
2	3	***Half-Life*** SIERRA/CENDANT
3	2	***Tomb Raider 3*** EIDOS
4	4	***FIFA '99*** EA SPORTS
5	6	***Combat Flight Simulator*** MICROSOFT

TKO SMO MI?

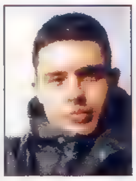
Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za svoje poslodavce. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



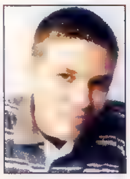
KRISTIJAN ŽIBREG
Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Obožava filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ
Šef službenih Hackerovih tamnica u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje. Kada netko na vrijeme ne obavi svoju domaću zadaću, urednik pritisne gumb i prepusti neposlušnog recenzenta karizmatičnom Hackerovom tamničaru.



DAMIR RUKAVINA
Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% pri kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje Vidjet ćemo kakve će biti reakcije "narodnih masa" na recenziju Starcraft: Brood Wars koju možete pročitati u ovom broju.



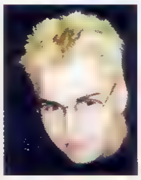
MISLAV MATALJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



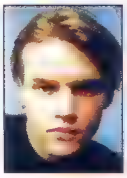
KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



IGOR DUIĆ
Igor je ovaj mjesec uživao zatrpan u gomili Thrustmasterovih igraćih palica. Što je otkrio pročitajte u ovom broju. Kao i dobar dio redakcije, i Dujkan će se uskoro "ponoviti" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



PATRIK "DVD" PENCINGER
Patrikov smisao za praktično i želja da rastavi svaki komad hardvera koji mu dođe u ruke su mu priskrbili uređivanje svih "in" rubrika u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIC
Bero, šef za PSX u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke. U ovom je broju posebno razočaran igrom War of the Worlds



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.



HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Iako je trenu tačno okupiran obvezama na faksu, najavljuje svoj veliki "come back".



MARIO BOŠNJAK
Izgleda da Mario voli brze aute (i lijepe žene) jer je i u ovom broju dobio na testiranje taj žanr igara. Nakon početnog razdoblja, Mario je uistinu zaslužio da postane stalnim članom naše ekipe

VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

TANDEM RAČUNALA d.d.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/3466 253 Fax: 01/3466 251
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Big Bang



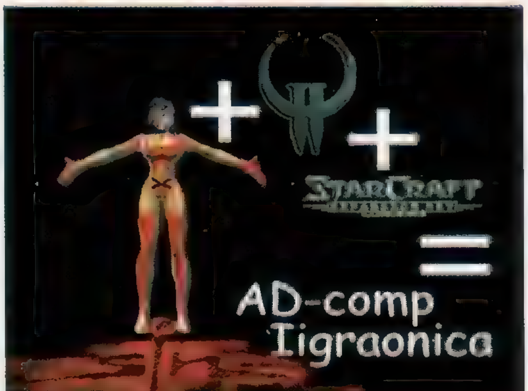
8 x pentium II/233, monster II, mreža 100 Mb/s, Thrustmaster joystici i volani...

- igrajte se u mreži i preko interneta,
- nabavite najnovije igrice,
- iznajmite joysticke, volane, gamepade...

Radno vrijeme: svaki dan 10-22 h

kompjutorska igraonica

od sada na novoj adresi: **Radauševa 3 (Ravnice)**



AD-comp Igraonica

Kralja Stjepana Tomaševića 6, Velika Gorica
Tel: 01 71 06 86
E-mail: solvox@bbm.hr
Radno vrijeme: 10-20

Mi se nećemo hvaliti, nećemo nabrajati naslove i komponente. Jednostavno, provjerite zašto smo **najbolji!**

JOYSTICK



Info

Ime kluba: JOYSTICK
Adresa: Lavoslava Ružičke 16, Zagreb
Tel: 01/61 98 119
Ra.. vrijeme: 11:30-21:00

svaki 6. sat BESPLATAN

posudba **Playstationa i CD-a**

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.



Sučelje je iznimno pregledno. Sve su komande raspoređene po rubu ekrana da bi što više prostora ostalo za prikaz lokacije. U donjem su redu opcije za upravljanje skupinom ili pojedinim likom, desno su likovi u družini, a lijevo posebni ekrani s mapom, inventarom i podacima o liku. Sve komande možete prebaciti i na tipke

BALDUR'S

Počelo je novo doba računalnog roleplaya. Zaboravite na sve što ste dosad igrali i posvetite se Baldur's Gateu!

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bioware
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC



U posljednje smo vrijeme svjedoci revitalizacije računalnih frp igara. Žanr koji se prošlih godina mogao pohvaliti tek rijetkim bljeskovima danas je među najigranijima i sve je više tražen. Među najzaslužnijima za novu revoluciju je poznata softverska kuća *Interplay* i njihova divizija za frp – *Black Isle*. Ova je momčad prije nekog vremena izbacila na tržište *Fallout 2* – igru koja definitivno spada među najbolje računalne roleplayove svih vremena. Oduševila nas je iznimna kompleksnost i primjena stvarnog seta pravila za igranje stvorenog na temelju poznatog *GURPS* sustava. Ubrzo su stigle najave da se sprema "majka svih roleplayeva", igra koja će se vratiti korijenima, biti smještena u službeni *AD&D* svijet i primjenjivati sva njegova pravila... Pričalo se o golemoj igri koja će se igrati mjesecima i za koju se paralelno rade i dodatci. Fanovi su mjesecima pratili *Interplayov* site ne bi li ondje iščeprkali kakvu informaciju. No, čekanju je konačno došao kraj.

Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) je jedan je od nastarijih i najpopularnijih frp sustava. Razvio se iz starih frp igara igranih na ploči i tijekom mnogim godinama postojanja doživio brojne promjene i dodatke pravila te je i danas, unatoč mnogim novim sustavima, rado igran. *AD&D* je istinski klasik. To je herojski svijet u kome je granica između dobra i zla vrlo jasna. Sustav je strog i točno određen, ali dovoljno jednostavan pa se na nj nije teško naviknuti. Likovi su određeni klasom (zanimanjem) i stavom prema svijetu (dobar, zao ili neutralan, te poštuje li poredak ili ne) čijom se kombinacijom određuju i svi njihovi postupci. Usto, oni su određeni i osnovnim karakteristikama kao što su snaga, inteligencija ili karizma. Karakteristično je za *AD&D* da lik može obavljati samo one zadatke koji spadaju u njegovo polje zanimanja. Borci nikada ne mogu naučiti čarolije, ni magovi rabiti oklope i većinu oružja. Ovo osnovno ograničenje čini *AD&D* pomalo zastarjelim u odnosu na suvremene sustave koji lik određuju i psihički pa ga mlađi igrači rijetko igraju. Ipak, gotovo se svaki ljubitelj frpa u nekom trenutku susreo s *AD&D*-em, a ako i nije, novi



U krčmama ćete sresti mnoge likove od kojih možete dobiti posao, ali što je još važnije - u njima se, uz malu naknadu, možete odmoriti i zaliječiti rane, što je daleko bolje od odmora u divljini koji često prekidaju brojna čudovišta



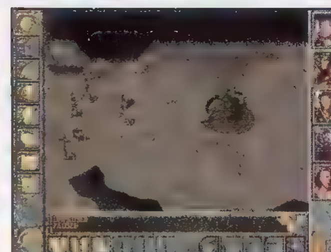
Lokacije u igri su različite, ali je unutrašnjost kuća vrlo slična



Trgovina je neizbježna u svakom roleplayu, no prave ćete predmete pronaći tek na leševima svojih protivnika



Komunikacija s ostalim likovima je vrlo bitan aspekt igre. Koji put razgovorom možete učiniti daleko više nego oružjem



Uništite li ovog zelenog ljigavca, od njegove ljušture možete dati napraviti izvrstan oklop

Vitezovi, čarobnjaci, čudovišta i...

GATE

PREPORUKA MJESECA

Interplayev naslov pobrinut će se za to. *Baldur's Gate* je smješten u jedan od standardnih *AD&D* svjetova – *Forgotten Realms*. Svijet bogat magijom u kojem bogovi hodaju zemljom, a slučajni avanturisti postaju mitskim herojima. *Forgotten Realms* je najdetaljniji i najprodavaniji seting, što ga čini logičnim izborom za ovaj epski naslov koji bez ikakve grižnje savjesti mogu nazvati roleplayem svih roleplayova. Pogledajmo zajedno kakve tajne skrivaju Baldurove vratnice.

O PRIČI I PUSTOLOVINAMA...

Baldur's Gate se zbiva u regiji nazvanoj *Obalom mačeva*. Područje je to raznolike klime i terena, što ga čini idealnim za pozadinu ovakve avanture, ali i opasnim zbog mnogih čudovišta koja su se ondje nastanila. U trenutku kada naša priča počinje, regijom vlada velika nestašica željeza. Pošiljke koje stižu s juga pune su materijala loše kvalitete koji puca već pri prvoj uporabi. Ono malo što stiže iz drugih krajeva presreću brojne bande lovaca na željezo, a situacija je postala tako opasna da se priča o mogućem sukobu između države *Amn* i najutjecajnijeg grada u okolici – *Baldur's Gatea*. Vi ste mladi i neiskusni posinak mudraca *Goriona* koji pod pritiskom odlučuje napustiti svoj mirni gradić *Candlekeep* i uključiti se zajedno s vama u zbivanja. Da stvar bude, barem za vas, gora, *Gorion* vam još uvijek odbija otkriti vaše pravo podrijetlo, a vas muči pomisao da je ta tajna na neki način povezana s problemima cijele regije.

Ovo je tek početak! Najbolje tek dolazi u ekspanzijama od kojih se prva očekuje već u ožujku!

To je sve što vam na početku mogu otkriti i ne upropastiti vam postupno otkrivanje jedne od najboljih priča koje sam dosad susreo u jednoj igri. Put kojim ćete doći do rješenja ove i mnogih drugih misterija nije lak. *Baldur's Gate* je golema igra koja se proteže na pet cedea, krcata najrazličitijim sitnim pustolovinama, questovima, čiji se broj diže debelo iznad stotinu. Priča je uistinu snažna pa se nećete osjećati prevarenima ni kada jednom otkrijete pravu istinu, ali prava snaga ove igre leži u malim pothvatima koji vas očekuju na svakom koraku. Općenito za roleplay vrijedi pravilo da ima razgranatu priču koja vas vodi u svim mogućim smjerovima i često vas potpuno udaljuje od glavnog zadatka. Upravo je tako i s Baldurom. U svakom gradu, šumi ili planinama čeka vas mnoštvo zanimljivih malih pustolovina kojima ne možete odoljeti. One otkrivaju samo neke probleme koji se nadovezuju na osnovnu radnju i u pravilu nemaju nikakve veze s njom, kroz njih prikupljate jedino iskustvo i opremu. Zadaci su vrlo raznoliki. Ponekad se od vas traže jednostavne stvari - pronađi i ubij nekog, a ponekad postoje mnogi načini rješavanja problema, pogotovo kad stignete u grad. Hoćete li tada nekoga ubiti ili samo pokrasti, može biti itekako značajno.



BALDUR'S GATE

Baldur's Gate je najveći grad regije u kojoj se igra odvija. Prema legendi, osnovao ga je poznati gusar Baldurian koji je prvi istraživao te krajeve i potom misteriozno nestao na moru. Teoretski, u njem se odvija gotovo trećina igre jer svaka kuća skriva poneki quest, a ispod njegove površine je zamršeni labirint kanalizacije koji skriva mnoge tajne i čudovišta. Velika je razlika u igranju oko grada i unutar njega jer u divljini nije bitno koga ste ubili i na čiju ste stranu stali. U gradu počinje pravi roleplay jer vaše akcije imaju određene posljedice. Najmanja greška pri krađi može vam srozati reputaciju, a da ne spominjem ubojstvo nevinog građanina. Za lakše snalaženje objavljujemo cijelu mapu Baldur's Gatea (sastavljenu od devet odvojenih mapa) s obilježenim ključnim lokacijama. Ne bojte se da će vam mapa uskratiti užitak otkrivanja, i s njom ćete imati pune ruke posla želite li posjetiti svaku kuću i dobiti svaki quest.



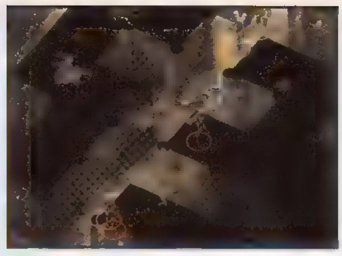
Najbolje je rješavati četvrt po četvrt, ali tko bi izdržao ići tako polako...

Primjena AD&D pravila gotovo je savršena! Ako želite, možete i vidjeti svako bacanje kocki koje određuje uspješnost vaše akcije.

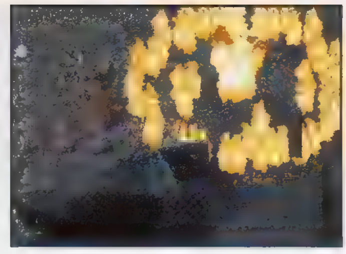
Odabereti li mirno rješenje, porast će vam iskustvo i reputacija, stoga dobro promislite prije nego odlučite. Proizvođač tvrdi da u igri postoji preko deset tisuća renderiranih lokacija raspoređenih po mapama oko *Baldur's Gatea* i unutar njega, što dovoljno govori o opsegu igre i broju dodatnih questova. Nema ponavljanja mapa ili tilinga, što opravdava dvije godine razvoja. Igra je stvarno impresivna i svaka je zamjerka samo traženje dlake u jajetu. Pogledajte samo efekte poput promjene vremenskih uvjeta u stvarnom vremenu ili vidnih razlika na liku kada mu promijenite opremu i slično. Svaki su mač ili kaciga drugačiji, predočeni u prekrasnoj 24-bitnoj grafici. Posebno treba istaknuti da igra uistinu radi na deklariranom minimumu - P166 - što je u današnje vrijeme za svaku pohvalu. Dodatna "snaga" neće vam donijeti značajno ubrzanje, ali će igra biti bogatija i detaljnija jer će engine moći prikazati više animacija i detalja odjednom.

O LIKOVIMA...

Kreacija lika je uvijek bila, i bit će, alfom i omegom svakog roleplaya. Kod *Baldur's Gatea* je situacija čista. Na raspolaganju su vam standardne rase i klase kao i u pravoj *AD&D* igri sa svim prednostima i ograničenjima koje i inače imaju. O njima ovdje neće biti mnogo govora jer nema ni prostora, ni potrebe - u igri je, a i u priručniku, sve vrlo dobro objašnjeno. Igru počinjete s jednim (vašim) likom kojem se



Problemi sa snalaženjem u prostoru često će vam zadavati glavobolje. Naime, družini kojiput treba čitava vječnost da se formira, što u uskim prostorima može biti kobno

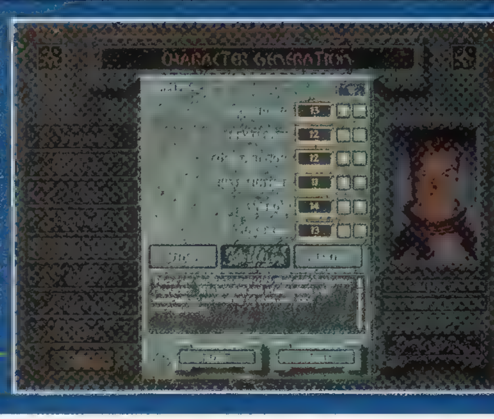


Jaki čarobnjaci zadavat će vam najviše problema jer vam svojim čarolijama mogu u trenutku potući čitavu družinu. Za njih ćete često morati primjenjivati alternativne taktike

poslije može pridružiti još pet pratilaca. Zbog svojih krutih pravila, *AD&D* igre ovise o družinama. Dobre moraju imati barem jednog borca i lopova, a poželjni su još i čarobnjak i svećenik. Iako je maksimalno šest likova u družini, tako velike družine nisu dobre, pogotovo na početku, jer ih je teško kontrolirati, a i iskustvo se dijeli na šest dijelova pa likovi sporo napreduju. Kreacija družine je sasvim individualna jer u igri možete pokupiti toliko likova da će biti užasno teško odlučiti koga voditi, a koga ostaviti. Zanimljiva je činjenica da su likovi koji pristupaju družini na istom nivou kao i vi. Zbog toga je čarobnjake i svećenike bolje uzimati kad dostignete barem četvrti nivo - tada su im jače čarolije. Želite li brzo napredovati, morate detaljno istražiti mape, jer ćete tako steći najviše iskustva (mnogo je neprijatelja uokolo), i voditi malu družinu da ne biste morali dijeliti iskustvo. Primijetite li u jednom trenutku da vam je iskustvo prestalo rasti, ne bojte se, nije riječ o bugu. Naime, zbog ekspanzija koje su već u izradi, likovi su limitirani na 89 000 iskustvenih bodova, što znači da maksimalno mogu postići sedmi ili osmi nivo. Zbog toga, kada dosegnete maksimum, ne morate brinuti o dodatnim likovima koji po "kradu" bodove. Dobra je stvar što *Baldur's Gate* nema vremenski limit pa vas nitko ne tjera da se prihvatite priče prije vremena, što vam ostavlja dovoljno vremena da ojačate. Neki likovi imaju baš svoje određene misije pa će postati nervozni ako ih budete predugo ignorirali, što i nije prevelik problem jer ih možete i poslije pokupiti. Likovi unutar družine su u neprestanoj interakciji, pokazuju vam svoje zadovoljstvo ili nezadovoljstvo načinom na koji obavljate zadatke. Bit će tu i vrlo simpatičnih situacija. Primjerice, ako se kao dobar lik nalazite u družini s onim zlima, oni će se stalno buniti protiv dobrih djela ili, nedajbože, velikodušnosti. Igra zato ima vrlo dobru atmosferu koja ubija monotoniju samostalnog roleplaya. No, umjetna inteligencija likova izražena je i u borbi. Svakom liku možete dodijeliti jednu od predefiniranih skripti koje će određivati njegove postupke u borbi, primjerice hoće li napadati čarolijama ili oružjem, hoće li postupati agresivno ili defenzivno itd. Sama je borba vrlo dinamična i odvija se u stvarnom vremenu. Ratnici jure jedni prema drugima uz borbene poklike, čarobnjaci mumljaju svoje magije i bacaju ih na neprijatelje, a sve skupa izgleda vrlo efektno. No, ako vam je to previše brzo, preporučujem uporabu pauze kojom u svakom trenutku možete zaustaviti igru i osmisliti strategiju. Pauzirati možete samo na glavnom ekranu, gdje odlučujete tko će koga i kako napasti, a ako želite promijeniti opremu (primjerice kod višeklasnih likova), tada pauziranja nema i trpite realne gubitke vremena. Na višim nivoima borba postaje jednostavnom jer vas protivnici najčešće ne mogu ni ogrepsti, no, napredujući u igri, borbe je sve manje (u gradu se jedva tu i tamo potučete s nekim) i sve više do izražaja dolazi roleplay. Protivnika je ukupno šezdesetak, što znači da raznolikosti ne nedostaje. Ima ih čak i vrlo egzotičnih, ali njih vam jednostavno nemam srca otkriti - potražiti ih sami.

SINGLE, DUAL ILI MULTI-CLASS?

Mnogi će pitati kako je bolje igrati - single, dual ili multi-class? Svaka ova varijanta ima svojih prednosti i mana. Likovi s jednostrukom klasom najbrže napreduju jer prikupljeno iskustvo ide na usavršavanje samo te jedne klase. Magovi se mogu specijalizirati samo u jednoj školi magije. Specijalizacija donosi brže napredovanje i dodatnu čaroliju koju specijalci mogu memorizirati na prvom nivou, ali vas ona ograničava na učenje i bacanje čarolija koje pripadaju samo toj jednoj školi. Multiklasni likovi imaju dvije ili više klasa između kojih se ravnomjerno dijeli stečeno iskustvo. Oni napreduju dosta sporije (pogotovo ako dijele tri klase), ali imaju široko polje djelovanja jer istodobno mogu biti, primjerice, i borci i čarobnjaci i lopovi. Restrikcije u svakoj klasi, naravno, postoje kao i kod svih ostalih likova, pa tako, primjerice, ne možete bacati čarolije u trenutku dok nosite oklop i slično. Više klasa mogu imati sve rase osim ljudi. Ljudi kao rasa mogu biti dvoklasni, a to znači da lik do određenog stupnja napreduje u jednoj klasi, a potom se opredjeljuje za njenu. Više ne dobiva iskustvo za tu klasu, ali mu ostaju sve stečene vještine. Kod dvostrukih klasa vanja znati da se one mogu mijenjati samo u one klase za koje su ispunjeni prvobitni uvjeti (odnosno osnovne karakteristike lika poput snage, inteligencije itd.). Izbor klase je potpuno individualna stvar koja ovisi samo o tome što i kako želite igrati. Ako se prvi put susrećete s AD&D svijetom, iskušajte nekoliko rasa i klasa pa ćete vidjeti što vam najbolje leži.



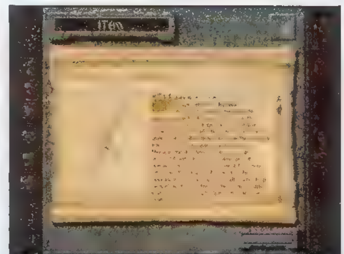
Kreacija lika jednostavna je i pregledna. Sve pojedinosti vezane uz klase i opredjeljenja detaljno su objašnjene, pa ćete odmah riješiti sve eventualne nejasnoće



Tko ima u glavi ne trebaju mu brze noge ili tako nekako. Pauziranje je dobra strategija tijekom borbe jer su skripte dosta neprecizne, pa je uputnije vlastoručno usmjeravati likove



Ovako opremljen lik ne nastaje preko noći...



Brojne knjige i magični predmeti otkrit će vam dio bogate povijesti Forgotten Realmsa



Za sve sumnjivce, evo slike sa samog kraja igre



Jazbine nekih protivnika skrivaju vrlo rijetke i moćne magične predmete



Bacanje čini popraćeno je prekrasnim svjetlosnim efektima

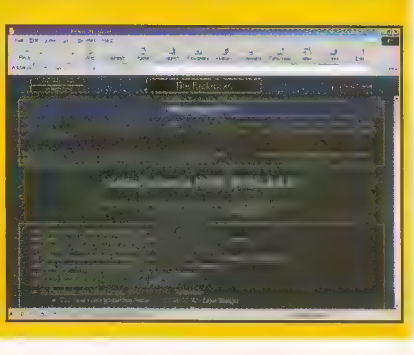
O MULTIPLAYERU...

Posebna blagodat ove igre krije se u njenom multiplayer modu. Nije zamišljena kao online igra poput *Ultime*, u kojoj sudjeluju stotine igrača, nego se igra kao i standardna igra samo što u njoj sudjeluju stvarni igrači. Igrati možete preko mreže ili interneta, s time da je net igra prava lutrija. Bez savršene veze i dobrog modema, igra je dosta spora i često puca. No, mrežno je igranje sasvim druga stvar. Igrač koji kreira igru preuzima ulogu Dungeon Mastera koji odlučuje tko se može priključiti, na kojem nivou moraju biti igrači i mogu li unijeti svoje predmete ili ne. Osim toga, samo vođa družine može snimati poziciju i odlučivati hoće li svi likovi moći komunicirati s okolinom i trošiti zajednički novac. Multiplayer igra je daleko zanimljivija od klasične, ali kako je uvjete za nju teško ispuniti, većina će nas se morati zadovoljiti klasičnim single player modom.

Opći dojam o *Baldur's Gateu* vrlo je predvidiv. Jedino što mu mogu prigovoriti je da je ipak prekratko trajao (i to kažem nakon desetak dana bjesomučnog igranja ne bih li igru završio prije roka predaje recenzije). Dobre vijesti ipak stižu, prva je ekspanzija najavljena za 15. ožujka, a priča se da bi se mogla zbivati u *Waterdeepu*, da će biti više magičnih predmeta, opasnijih čudovišta, divova i da će se moći kupovati konji itd. Nagađati možemo koliko želimo, ali u slučaju *Interplaya*, želje igrača se u pravilu slušaju, pa ako imate prijedloga, javite im se. Likovi iz "stare" igre moći će se prenijeti u ekspanzije, pa nemojte ni slučajno obrisati final save file koji se automatski snima na kraju igre. *Baldur's Gate* je igra najbliža savršenstvu koje se u ovom trenutku moglo postići te zaslužuje svu našu pozornost. Jednom kada je zaigrate, s njom ćete ići na počinak a ujutro će biti prva na redu. Uživajte!

WEB OF DECEITS

U jednom mi se trenutku učinilo da cjelokupna igraća internet zajednica igra Baldur's Gate. Samo tjedan dana od izlaska pojavile su se desetine neslužbenih stranica na kojima su se mogli pronaći podaci o likovima, questovima i bilo čemu drugom vezanom uz igru. Na službenom su se siteu u sat vremena po nekoliko puta osvježavali web boardovi s pitanjima i komentarima vezanim uz igru. Ako zapnete, postavite pitanje i već za nekoliko minuta dobit ćete pregršt odgovora. No, valja biti oprezan jer po netu kruži toliko gluposti da je to nevjerojatno. Primjerice, priča se da ćete, ako u nekoj tamnici učinite određeni "ritual", biti transportirani do prostora kojim žari i pali sam Tarrasque (jedno od najopakijih AD&D čudovišta) ili da paladini u snu mogu dobiti quest koji otkriva lokaciju čarobnog mača Holy Avenger. Ne nasjedajte takvim glupostima jer to jednostavno nije istina. Pokušali smo sve živo, ali nismo uspjeli dokopati se nijednog takvog "super questa". No, živi bili, pa vidjeli – ako vam slučajno uspije pronaći plavog zmaja ili štogod slično, javite nam.



Nove se poruke pojavljuju iz sata u sat!

SMRT, POREZ I ZAKRPE!

Kažu da su samo smrt i porez neizbježni, a mi dodajemo - i zakrpe. Iako je Baldur's Gate vjerojatno prvi roleplay koji sam odigrao do kraja bez potrebe za zakrpom i koji se nijednom nije srušio (a riječ je o ogromnoj igri), na službenom siteu postoji beta patch koji ispravlja neke od bugova u igri te rješava probleme s računanjem vremena bacanja čarolija. Zakrpa bi trebala raditi bez obzira jeste li već na pola igre ili tek počinjete, ali meni, primjerice, igra nakon krpanja više nije htjela učitavati nove mape, dok kolega Đurović, kaže, nije imao nikakvih problema. Znači, spremite snimljene pozicije ili ne počinjite igru prije instaliranja zakrpe.



ALTERNATIVNO

DIABLO

Iako se na Diablu već nalazi dobar sloj prašine, svim ljubiteljima hack and slasha ovo je najbolja alternativa za "roleplayanje" na računalu.

FALLOUT 2

Ista ekipa, ista kvaliteta smještena u futuristični postapokalitptični svijet. Do službenog izlaska Baldur's Gatea, ovu sam igru smatrao najboljim roleplayem svih vremena. Ako ga niste odigrali...

PLANESCAPE: THE TORMENT

Uskoro bi se trebao pojaviti i ovaj zanimljiv naslov. Također smješten u klasični AD&D svijet, Torment bi trebao oduševiti svakog tko se u trenutku njegova izlaska bude oporavljao od Baldurianskih noći.

OCJENA

Teško je bilo odlučiti se. Prije nepuna dva mjeseca Fallout 2 ocijenio sam s iznimno visokih 96%, što je svakako zaslužio, ali Baldur's Gate mora dobiti opreznih jedan posto više. Samo jedan jer pitam se što će biti kada stignu ekspanzije i novi svjetovi?

97 %



Konačno nešto što nije RTS. Firaxisovci su definitivno pokazali da Turn-based strategije još nisu izumrle !!!

Kolonizacija novog svijeta je počela!

SID MEIER'S

Najiščekivanija strategija tijekom prošle godine konačno je izašla. Hoće li nadmašiti legendarnu Civilizaciju?

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Firaxis Games
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 4 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Serial Link
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CIVILIZATION 2
Prethodnica, još uvijek rado igrana.

PROČITATI KNJIGU 2001: ODISEJA U SVEMIRU
Ako ste ljubitelj SF-a, ovo je nešto što također ne smijete propustiti.

NEMA ozbiljnijeg igrača koji nije čuo za Sid Meiera, legendarnog tvorca megahitova Pirates, Railroad Tycoon i, naravno, nezaobilazne Civilizacije, jedne od rijetkih igara prodanih gotovo u 2 milijuna primjeraka, igre koja je i dandanas zanimljiva i igriva unatoč svom zastarjelom izgledu. No, da igrači ne bi predugo čekali, Sid Meier i Burt Reynolds su izdali remake nazvan Civilization 2, koji je već s prvim danom izlaska postao hitom održavši se u vrhu sve do današnjih dana. Ovih dana "majka svih igara" konačno dobiva nastavak - Sid Meierov Alpha Centauri.

Priča se nadovezuje na priču Civilizacije (2). Godine 2060. mala je skupina kolonista napustila Zemlju u svemirskom brodu "Unity" želeći kolonizirati planet u sustavu Alpha Centauri. No, tijekom puta, reaktor je zakazao i uzrokovao krizu, što je koloniste podijelilo na 7 različitih frakcija ne po boji kože, nego po ideologiji i viziji novog svijeta. Svaka je izabrala svog vođu, a po dolasku u Alpha Centauri, oni su poveli svoje ljude u "potragu za sudbinom ispod izvanzemaljskog neba". Ovu bi bila skraćena verzija uvoda koji ćete vidjeti u već standardno dobroj uvodnoj sekvenci, a zanimaju li vas pojedinosti, cijelu priču možete skinuti s interneta na www.alphacentauri.com.

BIRAJTE SVOJU VIZIJU

Na samom početku, ondje gdje namještate veličinu karte i pravila igre, naći ćete izbornik koji vam omogućava izabrati jednu od 7 frakcija. Svaka frakcija ima svog vođu u kojem je utjelovljena ideologija i razvojni put svake od njih. Početak igre je prilično sličan onom iz Civilizacije: sada umjesto Settlersa, imate jednu mala koloniju i jednu izviđačku jedinicu u novom i neprijateljskom okružju od kojih treba izgraditi moćan imperij. Teren je fenomenalno osmišljen, konačno imamo posla s trodimenzionalnim reljefom, a ne dvodimenzionalnom pločom koja je bila jedna od bolnih točaka Civilizacije 2.



Protivnike je najbolje zgaziti u početku... Ali, jao, zašto baš Spartanci ...

ALPHA CENTAURI

PREPORUKA MJESECA

Takav teren daje prednost jedinicama na uzvisini, jedinicama na utvrđenim položajima i slično pa će konačno i pametna uporaba terena doći do izražaja. Da teren na planetu ne bi bio odveć "User Friendly", za to će se pobrinuti gljivice (Xenofungus) koje uvelike usporavaju vaše kretanje služeći kao skrovište različitim gmizavcima (npr. Mind Worms). No, jednostavno ni priroda nema šanse pred razvojnim tokom čovjeka, što potvrđuje jedinica "Terraformer" koja će gore navedene gljivice bez većih problema ukloniti i maksimalno iskoristiti područje oko vaših baza gradeći solarne ćelije, farme, rudnike, šume, ceste i sl.

DIPLOMACIJA

Na izvrsnu smo se diplomaciju već navikli u Civilizationu 2, a sada je ona još opširnija te omogućuje nebrojeno mnogo kombinacija. Stupivši jednom u vezu s drugom frakcijom, moći ćete trajno razgovarati s njom preko commlinka koji je smješten na desnoj strani ekrana. Moći ćete razmjenjivati znanja, zemljovide, pa i ucjenjivati protivnike (ovu opciju ne preporučujem nemate li viška vojnih jedinica jer će to obično eskalirati u rat). Budite u miru sa svima dok ne stasate u respektabilnu vojnu silu,



10 SAVJETA ZA POČETNIKE

Koliko god igra bila slična Civ2, ovih 10 savjeta će vam zacijelo pomoći



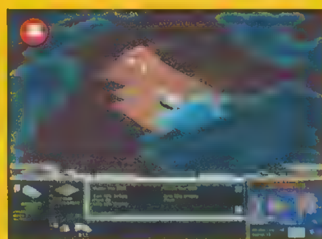
Kao i u Civilizaciji i ovdje sve počinje od jedne kolonije i jedne jedinice



Jedinicom istražite okolicu baze, a u izborniku za istraživanja postavite u početku na opcije explore i conquer



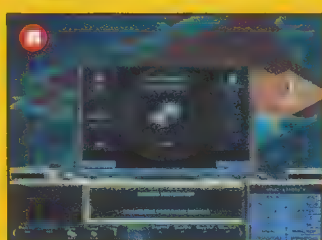
Zadajte koloniji da gradi Colony Pod, koji vam omogućava stvaranje novih baza, radi bržeg širenja imperija



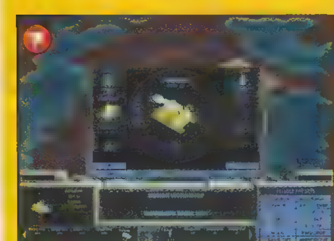
Čim bude izgrađen, pošaljite ga na teren gdje želite napraviti novu bazu



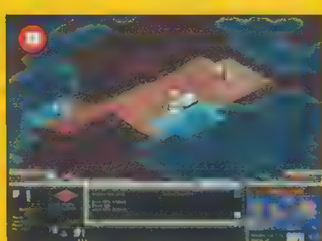
Preporučujem nešto u blizini prirodnih resursa, kao na slici



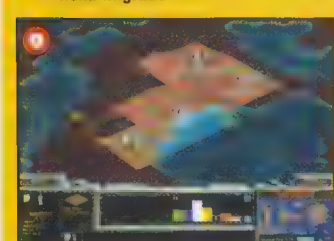
Izgradite jednu ili dvije pokretne jedinice za otkrivanje teritorija



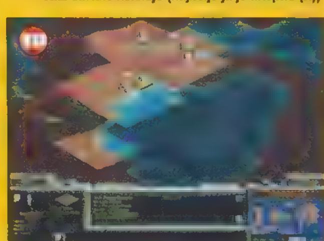
Čim vam postanu dostupni Formersi, naredite kolonijama neka ih grade



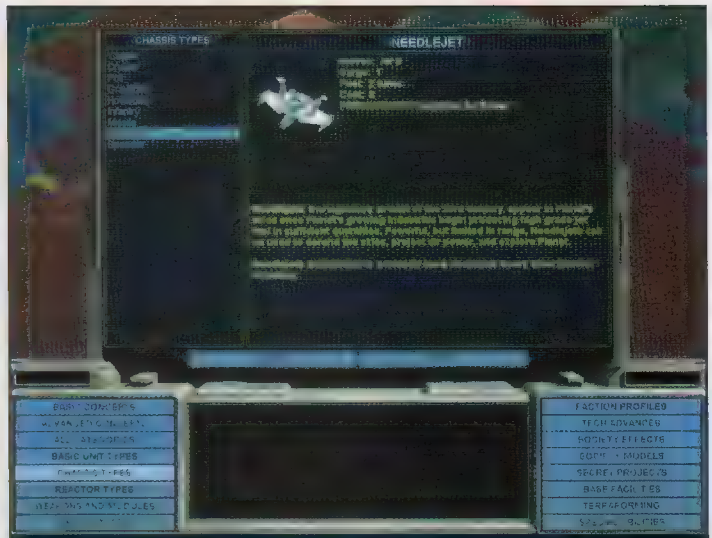
Pritom nastojte održati izgradnju Colony Podova i po jednu dobru defanzivnu jedinicu radi obrane kolonije (najbolje ju je ukopati (H))



Nastavite otkrivati svoj teritorij i pazite na potencijalne uljeze (na ljubičastim se površinama često nalaze mind wormsi)



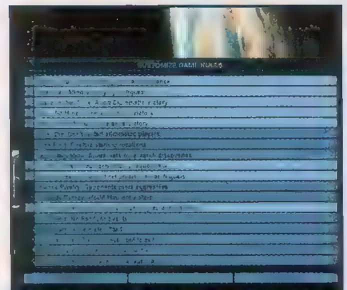
Čim vam kolonije izgrade Formerse, pustite ih u automatski mod (shift+a) neka raščiste teritorij oko vaših baza od gljivica (ono ljubičasto) i izgrade dodatne zgrade za poboljšanje učinkovitosti gradova



Ako vam nešto nije jasno, konzultirajte Datalinks (nasljednik Civilopedie)



Jednostavan i pregledan izbornik daje do znanja da je igra namijenjena svima, a ne samo fanaticima



Pravila u igri su iznimno konfigurabilna

Igra koju ne smijete propustiti!

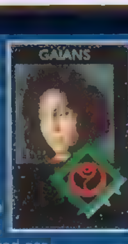
naročito ako kanite zaratiti sa Spartancima. Vjerujte, ima ih ko zečeva i nikako da se zaustave, što ih čini gadnim neprijateljima, ali i vrlo korisnim saveznicima. Govoreći o vojsci kao o instrumentu diplomacije, vjerojatno će vas zanimati činjenica da svoje jedinice, osim standardno ponuđenih, možete i sami sastaviti uzimajući različite dijelove (oružje, kućište, štit, motor i sl.), čime se broj mogućih jedinica u igri penje do nevjerojatnih 32 000. Treba napomenuti da su ikone koje su predstavljale jedinice zamijenjene pravim 3D objektima, što uvelike pojačava vizualni dojam. Programeri tvrde da u igri možete otkriti oko 75 tehnologija, 60-ak poboljšanja za baze i mnogo tajnih projekata koji preuzimaju funkciju svjetskih čuda iz Civilizacije.

LAKO I JEDNOSTAVNO ČAK I POČETNICIMA

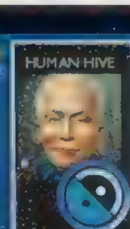
Unatoč kompleksnosti same igre, programeri su se pobrinuli da bude razumljiva i zanimljiva i novim igračima koji se još nisu imali prilike upoznati sa sučeljem. Naime, nivo do kojeg se igra može automatizirati je doista zavidan. Primjerice, ako prvi put igrate, u svakom će vam gradu biti na raspolaganju guverner, kojem je dovoljno reći u kojem smjeru želite da se grad razvija i on će se sam brinuti za raspoređivanje resursa i izgradnju važnijih objekata. Ponuđene opcije su: Explore – grad će graditi izviđače, vozila za kolonizaciju i širenje vašeg imperija, Discover – gradit će se građevine koje unapređuju istraživanja, a resursi će biti orijentirani tako da vam istraživanja budu maksimalna. Tu su još i Build – u početku najbolja opcija za temeljitu izgradnju baze, i Conquer – aktivira vojnu industriju proizvodeći obranu i jedinice za napad. Dakako, ako se želite sami pozabaviti mikromanagementom, isključite guvernera i igra će biti na onoj razini na kojoj je bila i Civilizacija. Početnike će još obradovati i tutorial koji se pojavljuje svaki put kad se pojavi nešto

FRAKCIJE

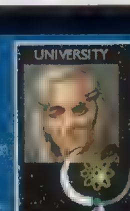
U igri je ukupno 7 različitih frakcija, međusobno vrlo različitih po ideologiji i viziji novog svijeta. Ideologija svake frakcije [illegible] na je u njezinom vođi pa vam preporučujem da dobro razmislite koja vam najviše odgovara. Ako se ne možete odlučiti, potražite odgovor na www.alphacentauri.com. Sve što je potrebno jest: otvoriti account, koji je inače besplatan, ispuniti anketu od 5 pitanja i site će vam [illegible] odgovara.



[illegible] zalažu za čist i ekološki prihvatljiv svijet u kojem će čovjek i priroda biti jedno kako se više nikad ne bi ponovila tragedija Zemlje. Eh, kad bi to bilo tako kod nas. Preporuka: ako na početku igre budu nedaleko od vas, napumpajte vojsku i zgazite ih – da se ne morate poslije [illegible] Deirdre Skye.



[illegible] kojem je glavna ideja odanost društvu i zajedničko [illegible] cilju širenja svijesti. Zapravo, [illegible] bedaka koju je prilično lako [illegible]niti, jedino što pomalo nervira [illegible]



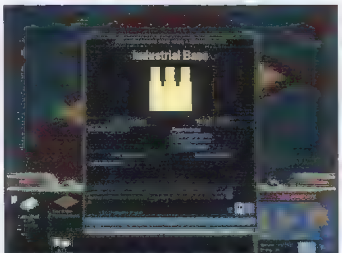
[illegible] skupina znanstvenika koji teže novim saznanjima. [illegible] početku prilično brzo otkrivaju nova poboljšanja. Zapravo, najbolji odabir ako želite biti tehnološki ispred svih, što uključuje i najnaprednija [illegible]



Frakcija ponajviše orijentirana ka ekonomiji i materijalnim dobrima. Kod njih će vam, uz pravilno održavanje, gradovi i trgovina procvasti. Vrlo dobri saveznici i partneri u trgovini. Tvrde da su ih potreba i pohlepa dovele do zvijezda (o tome bi se još moglo komentirati – a gdje je tu znanost???). Vođa im je magnat CEO Nwabudike Morgan.



Svaki vaš uspjeh bit će upisan u ovaj monolit



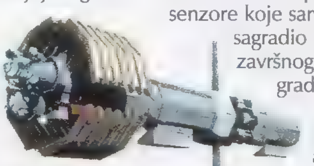
U početku ima mnogo novih tehnologija koje se relativno brzo otkriju, no to se postupno usporava....



Datalinks je sređen tako da točno možete vidjeti kako doći do određene tehnologije i što njome dobivate

Prekrasna grafika, zanimljiva priča i igrivost veća nego u "staroj" Civilizaciji 2. Što još možemo poželjeti?

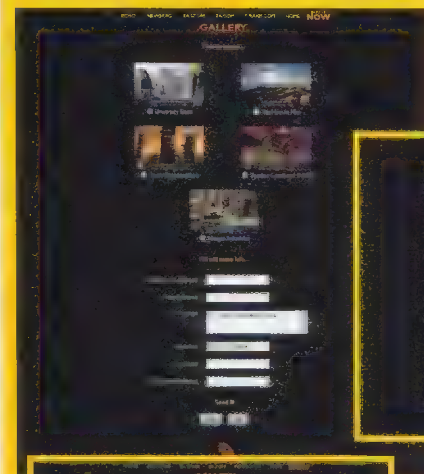
novo, počevši od sučelja, čiju funkciju objašnjava do najsitnijih detalja, pa do preporuka jedinicama, što nam je poznato iz Civilizacije. Objašnjena je svaka, pa i najmanja moguća opcija, što me u potpunosti impresioniralo. Treba napomenuti da se igra, poput njene prethodnice, može ponavljati unedogled ponajprije zahvaljujući generatoru 3D svijeta, neograničenim strategijama (mirnodopskim i ratnim), različitim težinama igre (ima ih ukupno 6), različitim frakcijama i izvrsnom map editoru. Dodamo li još i mogućnost konfiguriranja pravila te ukupno 5 različitih puteva do pobjede (diplomatske, ekonomske, vojne, kooperativne – ako se udružite s nekim, i pobjeda transcendencijom – što god to značilo), jasno se vidi da će u ovoj igri svatko naći nešto za sebe. Treba pohvaliti i AI u ovoj igri, koji me svojim inteligentnim razmišljanjem više nego ugodno iznenadio. Zaratiivši sa Spartancima, očekivao sam da će mi udariti izravno na gradove, no nije bilo tako. Zbunjeno sam gledao kao mi sustavno uništava poboljšanja, farme, senzore koje sam teškom mukom sagradio ne bi li mi prije završnog napada oslabio grad do maksimuma. Na to nemam što drugo reći doli 1:0 za njih, a svaka čast Firaxisovcima.



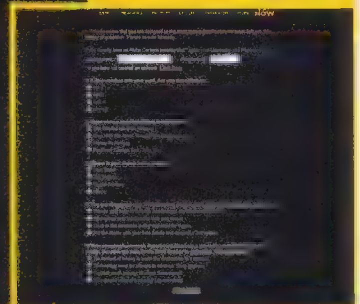
Inače, što se tiče tehnikalija, igra se vrti u 800 x 600, dok je u 1024 x 768 postignut maksimalni sklad vidljivosti i preglednosti. Zvuk, glazbu i igrivost nije ni potrebno komentirati, Firaxisovci, vođeni Sid Meierom i Brianom Reynoldsom, jednostavno ne mogu pogriješiti. Općenito gledano, ova je igra savršen sklad grafike, atmosfere i zarazne igrivosti ali i relativno niskih hardverskih zahtjeva. Ovo je, poput njene pretodnice, igra koja će se još duuuuugo i duuuuugo igrati. ◂

NOVOSTI IZ FIRAXISA

U vrijeme pisanja ove recenzije stigle su nam neke novosti iz Firaxisa koje bi i vas mogle zanimati. Kao prvo, Alpha Centauri je poslana na umnožavanje i trebala bi se pojaviti u američkim trgovinama iza 9. veljače, a ubrzo nakon toga, nadamo se, i kod nas. Vijest koja će vas vjerojatno najviše zanimati je da su Sid Meier i Brian Reynolds najavili da će biti domaćini chata uživo na lokaciji www.ebworld.com 18.02. u 21h po EST-u (ako se ne varam, to bi bilo otprilike 15:00 po našem vremenu). **Pozivamo vas da se i vi uključite ako ih želite nešto pitati. Pratite li Sci-Fi kanal na internetu (www.scifi.com), pogledajte ga negdje od 5. veljače pa nadalje. Navodno će tema biti Alpha Centauri, s mogućnošću osvajanja profesionalnog teleskopa vrijednog $2000. Također treba napomenuti da se na site-u www.alphacentauri.com može skinuti kompletna priča, da jednom tjedno izlazi novi nastavak i da ondje možete naći mnoge korisne dodatne informacije o frakcijama.**



◂ Između ostalih zanimljivosti, sa www.alphacentauri.com izdvajamo mogućnost slanja e-mail razglednice s motivima iz igre Alphe Centauri



▴ Ako niste sigurni koju bi od ponuđenih frakcija izabrali, otvorite si account, odgovorite na 5 jednostavnih pitanja i računalo će vam predložiti frakciju koja vama najviše odgovarala



◂ Tu su još i pozadine za Windowse, od kojih ćete neke moći naći i na HackCD-u, te kompletni paketi pripremljeni za izradu fan-site-ova koje su Firaxisovci brižljivo pripremali



Uvodna animacija na nekim dijelovima podsjeća na Wing Commander: Prophecy

OCJENA

Istinski sam se trudio naći joj bilo kakvu zamjerku, ali jednostavno nisam uspio!

96%

Spartan Federation

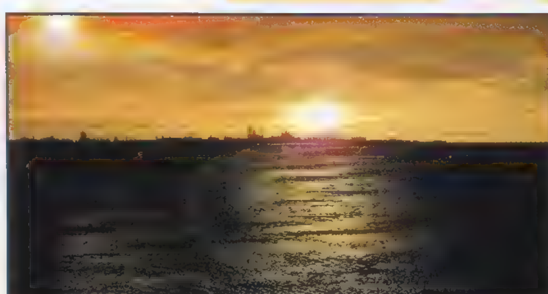


The Lord's Believers



Peacekeeping Forces





▴ Ovo je samo jedna od mnogobrojnih prekrasnih ART slika dostupnih na Alpha Centauri web siteu

Sim City 2000 je dobio nasljednika

SIM CITY 3000

Konačno je izašao! Nastavak svjetskog megahita SimCity 2000 konačno i kod nas!



Na dokovima Pariza (vidi se Notre Dame u gornjem lijevom uglu)

Detaljnost pri dizajniranju zgrada je za svaku pohvalu !!!

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Maxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 32 Mb, 2 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 Mb, 8 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

U početku bijaše SimCity! Iako za današnje pojmove primitivne grafike, igra je nudila nešto novo. Nudila je igraču priliku da osjeti kako je to biti gradonačelnikom, sa svim prednostima, i obvezama koje s tim poslom dolaze. Zbog svoje ideje, vizualnog izgleda i zarazne igrivosti, doživjela je golem uspjeh, što je ponukalo programere Maxisa da nekoliko godina poslije izbace na tržište tehnički poboljšan i grafički dotjeran remake poznat pod nazivom Sim City 2000, koji je potpuno zasjenio i pregazio svog prethodnika. Između ostalog, to je bila jedna od prvih igara koja je rabila u to doba nezamislivu SVGA grafiku, a o njoj ste mogli čitati u prvom broju našeg časopisa. Od tada je iz Maxisa stiglo mnogo Sim igara pa izdvojamo samo neke: Sim Town, Sim Isle, Sim Tower, Sim Safari, itd. Sve su imale Sim prefiks, ali na pravi nastavak hita koji je Maxisovce izdigao u nebeske visine trebalo smo čekati punih 5 godina.

Za one koji ne znaju (ima li takvih?), preuzet ćete ulogu gradonačelnika čija je glavna zadaća izgraditi što je moguće "uspješniji" grad, a to znači da ćete, kao i u prošlim nastavcima, balansirati na rubu bankrota gradeći nove strukture i snižavajući poreze ne biste li privukli stanovnike, paziti na zagađenje i ispunjavati sve ostale radosti i obveze koje se od vas kao gradonačelnika očekuju.

NOVOSTI

Iako se u početku šuškalo o igri u punom 3D-u, taj je projekt zasad odgođen radi prevelikih hardverskih zahtjeva. Umjesto toga, ponovno



Konačno su točkice zamijenjene realno simuliranim automobilima

3D ZGRADE

Zgradama je u ovom nastavku SimCityja posvećena posebna pozornost samo da bi vaš grad izgledao i funkcionirao poput pravog. Uskoro se očekuje izlazak Building Arhitect Toola, alata koji će omogućiti i igračima kreiranje ovakvih zgrada. U međuvremenu, napasite oči na ovim slikama





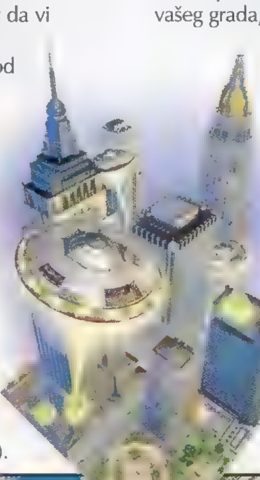
Uspješno poslujte i grad će vam cvjetati



Tu je i čuveni skyline New Yorka

Prekrasna grafika, intuitivno sučelje, solidna igrivost, Sim City 3000

ćete gledati na grad iz "božanske" izometrijske perspektive, a zgrade će ovaj put doista biti 3D renderirani objekti (ovdje ih je oko 350, za razliku od Sim Cityja 2000, gdje ih je bilo 80). Dodan je i nivo srednje gustoće u zonama (stambenim, poslovnim i industrijskim). Jedna od zanimljivijih novosti je mogućnost sklapanja dogovora sa susjednim gradovima, primjerice Dogovor o izvozu električne energije, vode, ili smeća. Ovisno o vašim odlukama, pri poslovanju sa susjednim gradovima ostvarit ćete dodatnu zaradu ili imati troškove (dogovor da vi izvozite svoje smeće u susjedni grad je jedan od troškova koji se po mom mišljenju isplati, jer čist grad privući će više stanovnika). Za okorjele simcity-jevce, koji ponajprije gledaju detalje, programeri su dodali par sitnica (npr. ako zumirate pogled pokraj bolnice, vidjet ćete da se ondje šeću doktori i medicinske sestre).



Susjedstva su daleko realističnije napravljena, tako da ćete u stambenim zonama niske gustoće vidjeti mnoga igrališta i vrtove, dok će gušće zone biti predstavljene visokim neboderima. Maxisovci najavljuju i Building Arhitect Tool, pomoću kojeg će igrači moći sami konstruirati svoje zgrade koje će također moći uploadati na Internet. Moći će ga se skinuti na adresi www.SimCity.com . Od novosti treba spomenuti i 110 spomenika (tzv. Landmark Buildings) koji uvelike doprinose vizualnom izgledu vašeg grada, ali ih u svom gradu možete imati najviše10. Dodane su i farme, koje se nalaze pod low density industrial zone, no da bi se doista i pojavile, moraju biti na periferiji grada, omeđene cestom samo s jedne strane, gdje nema zagađenja. Programeri su poslušali i prijedlog igrača vezan uz ceste u SimCityju - postavite li dvije ceste jednu do druge, nastat će cesta sa 4 trake i drvoredom između, što samo pridonosi ljepotu prikaza. Tu je još i standardni terrain editor i generator, a postoji čak i mogućnost izgradnje grada na realnim terenima na kojima su se razvili veći svjetski gradovi.

PROMET

Programeri su se u ovom izdanju Sim Cityja doista potrudili da ga učine što realnijim. Točkice koje smo vidjeli u SimCityju 2000 zamijenjene su stvarnim i raspoznatljivim vozilima koja se doista kreću po cestama, a ne kao prije samo ukrug. Nivo detaljnosti išao je čak toliko daleko da ćete, zumirate li na maksimum, vidjeti i pješake kako se kreću po ulicama i automobile koji staju da ih propuste. Još mi je jedan detalj zapeo za oko: automobili, uspevši se na autocestu, počinju ubrzavati do dopuštene brzine. Što se tiče financijskog dijela, sustav gradskog prijevoza neće više cijediti lovu samo iz vašeg proračuna, nego je moguće, ako pametno rasporedite autobusne i željezničke postaje, kao i one u podzemnoj, da ljudi počnu rabiti samo gradski prijevoz pa ćete na gradskim ulicama vidjeti samo radna vozila, tj. policijska, vatrogasna i sl, što će se itekako vidjeti na vašim prihodima. Prestanete li uživati u izgradnji grada, možete ga i uništiti s nekoliko prekrasno napravljenih disastera kao što su *požar*, koji će, ako se ne ugasi, izazvati eksploziju, *tornado*, diže smeće, vozila i pješake u vrtlog ako niste oglasili sirenu za uzbunu i baca ih nasumce*)*, *potres*, *demonstracije*, i *UFO* (UFO itekako ovisi o godini u kojoj ste - dok se na početku stoljeća samo pojavi i nestane, oko 2000. ih se pojavi i više te uništavaju zgrade, rade krugove u žitu i vrlo često napadaju elektrane - čuvajte se ako imate nuklearke!). Nije nam promaklo ni nepostojanje scenarija u inačici koju smo dobili na opis, ali nadamo se da će biti mogućnosti downloada s Interneta. Multiplayer podrške za Sim City 3000 neće biti, ali Maxisovci najavljuju natjecanja na **www.SimCity.com** vezana uz igru.

Na kraju nešto o tehnikalijama. Grafika u igri je doista prekrasna i detaljna, a razlučivost se može natjerati i do astronomskih 1600*1200 (mi smo testirali na 1024*768, ponajprije zbog ograničenosti monitora, i igra je išla savršeno). Dodamo li još tome dobro osmišljene 3D zvučne efekte, solidnu glazbu i podršku za "stare" SimCity 2000 gradove, možemo sa zadovoljstvom zaključiti: Sim City 2000 je dobio nasljednika !!!



Tornado je doista fenomenalno napravljen. Pogledajte samo kako diže automobile u kovitlac !!!



Ova slika objašnjava nastanak krugova u žitu

ALTERNATIVNO

SIM CITY 2000
Iako vrlo stara, još uvijek rado igrana igra.

BILO KOJA DRUGA SIM IGRA
Volite li ovakav tip igara, Maxis ih ima poprilično broj u ponudi.

KANDIDIRATI SE ZA GRADONAČELNIKA
Ako ipak najviše volite uništavati grad s disasterima, ovu opciju ne preporučujem.

OCJENA

Izvrsna igra, nastavak legende koji će vas što gradnjom, što razaranjem zadržati dosta dugo pred računalom

88%

Nevolje u Daventryju...osmi put

KING'S QUEST 8 MASK OF ETERNITY

Nakon četverogodišnje stanke, evo nam i osmog nastavka King's Questa, vrlo različitog od ostalih. Recite zbogom tradicionalnim King's Quest avanturama!



U novom King's Questu ima mnogo više krvi i nasilja negoli u prijašnjima

Arhitektura je prikazana vrlo detaljno i realno

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sierra Studios
IZDAVAČ	Sierra On-Line
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo, Rendition Verite
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC



JEDNA od najslavnijih osoba u industriji računalne zabave, Roberta Williams , stvarateljica King's Quest serijala i suosnivačica Sierre, odlučila se u novom nastavku na vrlo značajne iskorake. Igra, uz zagonetke, prvi put donosi i akcijske elemente služeći se modernim i zahtjevnim 3D grafičkim engineom s potpunom slobodom istraživanja i kretanja. Nažalost, time se dobilo na omasovljavanju tržišta i prilagođavanju tržišnim zakonima, ali se izgubio duh i atmosfera King's Quest serijala i pravi avanturistični doživljaj.

Kao što je poznato starijim igračima, KQ-ovi 1-7 (s iznimkom KQ 3) bavili su se različitim pustolovinama, usponima i padovima vladajuće obitelji bajkovitog kraljevstva Daventry. Ni u novom nastavku, kao ni u trećem, glavni lik nije član vladajuće obitelji. Sve počinje jednog uobičajeno idiličnog, sunčanog i predivnog dana u cvjetajućem Daventryju, kad se Grahamovo čarobno zrcalo aktiviralo, pokazujući loše znakove. Čarobnjak, čuvar Maske Vječnosti, artefakta koji čuva "istinu, svjetlost i red", bacio je zle čine na Masku, koja se raspala na pet komada i razletjela u pet zemalja diljem svijeta. Odmah je zapuhala zlokobna oluja i stanovništvo se pretvorilo u kamen, osim jednog čovjeka, priprostog seljaka Connora, koji je naizgled slučajno dobio komad Maske. Connorov nimalo jednostavan zadatak je probiti se kroz zemlje sada pune zlih stvorenja i pronaći svih pet dijelova da bi vratio mir, dobro i ostale ideale kompjutorskih igara. Vrlo brzo će saznati da je Maska na neki čudan način izabrala baš njega da spasi svijet...

WHENCE CAME THIS FOUL TEMPEST?

Kao što vidite, priča je kvalitetna, ali to ipak nije dovoljno za pravu avanturu kakva bi ova igra trebala biti! Zapravo, ona s pravom, klasičnom avanturom i nema mnogo veze, više



Kad pokupi uže s kukom, Connor će se moći penjati. Jedino što često mora kružiti oko cijele zgrade ne bi li našao pogodan zid

ROBERTA WILLIAMS

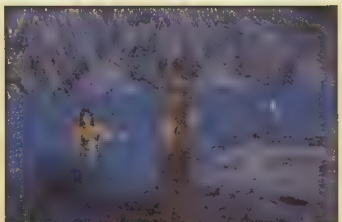
Sve je počelo 1979. u njezinom skromnom domu. Njezin muž Ken naumio je programirati FORTRAN kompajler za Apple pa je kupio Apple II, i to za pozamašnu svotu, što je prilično razljutilo gospođu. Da bi je udobrovoljio, Ken joj je kupio neku tekstualnu avanturu, što ju je oduševilo. Poduzetni ženski um ubrzo je proradio - predložila mu je da zajedno naprave sličnu, ali, ne biste vjerovali, sa slikama! Ona je izradila zagonetke, priču i ostalo, dok je Ken programirao. Rezultat je bio Mystery House.



Tako je nastao On-Line Systems, poslije Sierra On-Line. Nizali su se naslovi: The Wizard and the Princess, Time Zone (s tad nepojmljivih 1300 slika), neizbježni King's Questovi, 1995. Phantasmagoria i drugi, sve redom avanture. Danas, tradicija se zaboravlja: prema nekim neslužbenim informacijama, Sierra razmatra prekidanje proizvodnje avantura ne bude li se Mask of Eternity dobro prodavao! Tužno...



Najbolje je držati kartu stalno uključenom da se ne izgubite



Ah, čudesni mač Excalibur... Već u sljedećem svijetu ćete ga zamijeniti običnim buzdovanom



Kosturi nisu problematični sve dok ne naiđu u čoporima... Kao sad



Unatoč svom izgledu, Azriel je vrlo ljubazan prema Connoru

nalikuje kakvom akcijskom FRP-u začinjenom zagonetkama (usput, osim pogleda iz trećeg lica, postoji i pogled iz prvog lica, nažalost, dosta loše napravljen). Naime, velik dio igre ćete provesti u mahnitom lupanju kursorom po neprijatelju i prikupljanju hrpe *goodiesa* s njihovih leševa. Protivnici su prilično neinteligentni: neki od njih veselo tapkaju gore-dolje dok vi stojite samo nekoliko metara dalje. Borba je dosta dobro napravljena, ali je izostavljeno *strafeanje* i saginjanje. Tijekom igre moguće je na jednostavan način mijenjati pogled kamere, što je u početku zbunjujuće, ali poslije vrlo korisno. Treba spomenuti i vrlo mračnu atmosferu koja se provlači kroz cijelu igru. Tko je god igrao bilo koji nastavak King's Questa zna da su te igre bile vesele, humoristične i razigrane, baš kao i većina Sierrinih avantura. Mask of Eternity je vrlo mračan, krvav, mističan, bez imalo humora, čime uvelike odudara od prijašnjih KQ-ova. Unatoč tomu, prepun je zagonetki koje je pravo zadovoljstvo rješavati. Potrebno je, ipak, napomenuti da one dobrim dijelom nisu klasične avanturistične zagonetke, nego opširnije verzije zagonetki u akcijskim igrama: dakle, guranje sanduka, rušenje drveća i slično. Prave avanturistične interakcije s likovima, nažalost, nema, nego ste ograničeni samo na promatranje razgovora. Igra ima i obilježja FRP-a - različite napitke, *skill levele,* povremene čarolije, te opremu i oružja koja Connor prikuplja. Vrlo je bitno istraživanje okoliša koji je doista detaljno i realno prikazan, u čemu će vam pomoći vrlo korisna čarobna karta.

WHITHER DOES IT FLY?

Kad se već odlučila za ovakvu igru, Sierra je morala preuzeti zadaću izrade kvalitetnog grafičkog dizajna, u čemu je većim dijelom uspjela. Igra je podijeljena na sedam svjetova, grafički vrlo šarolikih i raznolikih. Grafika je razmjerno detaljna, ali unutar jednog svijeta često zna biti prilično repetitivna (sve kuće u Daventryju nalikuju jedna drugoj, sva su brda jednaka i sl.). Likovi su prikazani pomalo kockasto, malim brojem poligona. Svjetlosni su efekti vrlo lijepi i privlačni. Sve u svemu, nemamo prevelikih zamjerke glede grafike, jedino je hardverski prilično zahtjevna. Što se zvuka tiče, moram reći da je vrlo kvalitetan. Ovo se ponajprije odnosi na iznimno dobru glazbu koja se mijenja zajedno s promjenom scene. Gluma je dovoljno dobra, ali ne spektakularna. Connor je ponekad tako patetičan sa svojim lamentacijama na staroengleskom. Na svom će se putu suočiti s brojnim neprijatelji-

Zagonetke su vrlo izazovne iako je žanr avanture prerastao u akcijsku avanturu



ma, specifičnim za svijet u kojem se nalazi: tako se u Daventryju bori sa stvorenjima nalik goblinima, a u Dimenziji Smrti protiv kostura i sličnih stvorenja. Oružja su tipično srednjovjekovna, podijeljena u dvije skupine: za blisku borbu i za daljinsku borbu, ali ih nije moguće rabiti istodobno.

Dva su moguća stajališta o ovoj igri. Prvo kaže da je riječ o doista kvalitetnom ostvarenju i jednom od najboljih primjera akcijsko-avanturističnog žanra dosad, rađenom s jakim naglaskom na interaktivnosti, i pričom u najboljoj maniri dosadašnjih KQ-ova. Drugo je vrlo negativno: kao prvo, igra jednostavno nije King's Quest niti se zaslužuje tim imenom zvati - ovo je naprosto igra smještena u svijet Daventryja, i to je jedina sličnost s KQ serijalom; kao drugo, ovakav hibrid koji uzima elemente FRP-a, akcije i avanture ne pripada zapravo ni jednom od navedenih žanrova i samo je konfekcijski proizvod napravljen za široku publiku. Mada ima istine u rečenom, ipak će se svi obožavatelji bilo kojeg od spomenutih žanrova dobro zabaviti igrajući Mask of Eternity, ali će morati malo i mućnuti glavom, no neka ne očekuju najviše žanrovske dosege spojene u jednu igru. Moram priznati da me je igra rastužila jer je sve očitije da je žanr dobrih starih avantura praktički na izdisaju. ◂

DAVENTRY

Ne biste vjerovali, ali u Engleskoj, u regiji Northamptonshire postoji i stvarni Daventry, pitoreskni gradić bogate povijesti. Počeci mu sežu u daleki srednji vijek, a zabilježena je i nazočnost Rimljana i Anglosasa. Grad je uvijek bio križište trgovačkih cesta, a i kralj je često prolazio na putu ka svojoj lovačkoj kući. Struktura grada ostala je ista već 800 godina.



ALTERNATIVNO

QUEST FOR GLORY 5
Ovih bi se dana trebao pojaviti još jedan nastavak popularnih Sierrinih serijala, više FRP nego avanturističnih osobina... Sudeći po demou, i s dosta akcijskih elemenata.

KING'S QUEST 7
Posljednji pravi nastavak King's Quest serijala iz 1994.

DEATHTRAP DUNGEON
Ova igra pripada hibridnom žanru koji bismo mogli nazvati "arkadni RPG", koliko god čudno to zvučalo.

OCJENA

Čitavo je igračko tržište evoluiralo, ali neke tradicionalne uspjehe žanra kao što je King's Quest serijal ne bi trebalo tako lako odbaciti, što jasno pokazuje i ova igra

78%

Borite se časno

BUSHIDO BLADE 2

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

Squaresoftovci su već svojim Bushido Bladeom postavili vrlo visoke standarde svim borilačkim igrama, a ovim su nastavkom oni postali još i viši



Dva su mača uvijek jača nego jedan, zar ne?



Muški i ženski likovi su podjednako opasni

PIŠE Hrvoje Herceg

INFO

PROIZVOĐAČ	Squaresoft
IZDAVAČ	Squaresoft
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	Link Cable
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

BUSHIDO BLADE 1
Igra kojom je sve započelo. Ako je već niste odigrali, krajnje je vrijeme.

TEKKEN 3
Što reći za najpopularniju tučnjavu na PSX-u nego igrajte, igrajte, igrajte!

MORTAL KOMBAT 4
Ako ste željni krvi, vatrenih kugli, munja i gromova, zaigrate ovu igru!



SQUARE soft nam je gotovo prije godinu dana ponudio neviđenu šoru vrlo zvučnog imena, Bushido Blade, iznimno realnu. Borbu ste mogli okončati jednim jedinim udarcem - ako je bio dobro i precizno upućen - a nije bilo ni ograničenja vezanih uz vrijeme i energiju borca. BB je bio odlično prihvaćen u svijetu pokazavši smjernice kojima bi se trebao kretati razvoj ovakvih igara u budućnosti.

Da pobjedničkog konja ne treba mijenjati, u Squaresoftu dobro znaju. Znaju i to da je današnju zahtjevnu igračku publiku teško zadovoljiti izdavanjem nastavaka bez nekih značajnijih poboljšanja. Zato je BB2 prošao fazu dorađivanja u svim segmentima, počevši od grafike i zvuka pa sve do upravljanja, broja likova i oružja. Posebna je pozornost posvećena Single player modu igranja koji se odvija kao interaktivni film. No, kako BB2 nudi mnogo lijepih stvari, krenimo redom.

Za jednu tučnjavu, BB2 nudi iznimno zanimljivu priču

SAMURAJEVA PRIČA

Prije 800 godina su na malom japanskom otočiću živjela dva feudalna klana, Kagami i Sue (Sooeh). Živjeli su u miru i slozi pod vladavinom zajedničkog daimyoa (vladara). Jednog je dana izbio rat na kopnu i on je poveo oba klana za sobom. Nažalost, našli su se na gubitničkoj strani. Sue su ostali vjerni svom vladaru, dok su Kagami odlučili prijeći na pobjedničku stranu udruživši se s neprijateljem, a ta je izdaja označila početak borbe koja će trajati stoljećima. Sue su bili poraženi od neprijatelja i svojih bivših saveznika Kagamija te protjerani s otoka. Ipak, neki su se članovi uspjeli ponovno organizirati na kopnu. Međusobna mržnja natjerala je i jedne i druge da osnuju svoju tajnu školu ubojica, pa su tako Kagami stvorili Narukagami Shinto school, a Sue Shainto. Međusobne borbe su



Uvijek netko izvuče kraći kraj

malo-pomalo prerasle u pravi rat, a sada, 800 godina poslije, borci Shainto škole kreću u napad kojim bi konačno okončali taj rat među klanovima i povratili svoj sveti mač. Narukagamiji ih čekaju spremniji nego ikad.

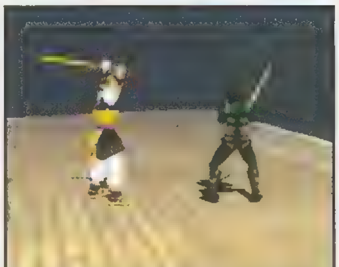
Da Squaresoftovci znaju složiti pravu priču, dokazali su već u mnogim igrama. Iako ona nije odveć važna u tučnjavama, ovdje ima posebno značenje jer je Single player mod igre nešto potpuno novo. Sve počinje na maloj karti koja prikazuje put koji morate proći da biste došli do cilja i porazili protivnički klan, put na kojem ćete se boriti na mnogo različitih lokacija i sa mnoštvom neprijatelja. Pravilo je uglavnom ovakvo: prvo se boriti



U borbi prsa o prsa se najbolje vidi stvarna snaga vašeg borca



Ovih nekoliko crvenih točkica, sva je krv koju ćete vidjeti u igri



U početku je najbolje trenirati boreći se protiv nindži drvenim mačevima

SNAGA KLADE VALJA, A UM CARUJE

Ova stara poslovica potvrđuje se i u ovoj igri, zato vam dajem nekoliko savjeta koji će vam olakšati i uljepšati igranje. Kao prvo, zaboravite sve one taktike koje pale u većini borbenih igara (a to su napad, napad i bjesomučno srljanje naprijed), u ovoj igri jednostavno ne pale. Jedan je udarac dovoljan da uništite protivnika, ali je isto tako samo jedan potreban da i vi odlepršate krilcima u nebo. Prvo pratite protivnika, kako se kreće, u kojem stavu stoji, i pokušajte pronaći njegovu slabu točku, a kada je otkrijete, prijeđite u napad. Još je bolje pričekati njegov udarac i kontrirati mu. Od nekih se udaraca teško zaštititi, ali ih je uglavnom moguće preduhitriti. Svako oružje utječe na način vaše borbe. Mačevi su odlični za blisku borbu, dok su koplja zbog svoje duljine pogodna za borbu na daljinu. Odaberite idealnu lokaciju za borbu. Kako je prostor u kome se borite velik, neka mjesta bolje odgovaraju vašem liku i oružju. Iskoristite drveće, zidove, granje kao štit i ne dajte protivniku da vas stjera u kut. Koju god taktiku ili oružje odabrali, nemojte srljati jer u ovoj igri greške se ne opraštaju.



▲ Brzi ulaz mačem ispod bloka uglavnom znači sigurnu smrt za protivnika



▲ Kopljem ćete najbolje srediti protivnika na pristojnoj udaljenosti, pazite samo da on ne sredi prije vas



▲ Pravi udarac u pravo vrijeme na pravo mjesto i pobjeda je tu

Atmosfera tijekom borbe je fenomenalna

protiv nindži, a tek kad njih svladate, pojavljuje se glavni lik na toj lokaciji, a kad i njega porazite, prelazite na novu. Prelazeći s jedne lokacije na drugu, odgledat ćete animaciju koja rabi grafički engine same igre, gdje vaši likovi komuniciraju sa svojim saveznicima. Tijekom vašeg pohoda upravljate svojim likom i njegovim pratećim borcima. Znači, na određenom mjestu pojavit će se određeni lik pa nastavljate igru upravljajući njime. Ako pogine, nastavljate igrati sa svojim originalnim likom, a ako preživi, postat će vam dostupan u ostalim modovima igre. Kad vam svi likovi postanu dostupni, bit ćete nagrađeni dodatnim modom igranja, tzv. slash modom koji ste upoznali u prvom dijelu BB-a, riječ je o šetnji hodnicima i ubijanju nindži. Točnije, zadatak vam je pobiti stotinjak nindži u petnaest minuta. U početku ćete ih se vrlo lako rješavati, ali će poslije postati sve opasniji. Ako vas ubiju, bit će vam oduzeto trideset sekundi vašeg vremena. Ja još uvijek nisam uspio završiti slash mod pa vam ne mogu reći koja je nagrada ako u tome uspijete.

SAMO NAJBOLJI PREŽIVLJAVAJU

Igru je moguće zaigrati u šest različitih modova. Neki od njih su Single player, a neki Multi player.
Jedna od većih mana prvoga dijela bio je malen broj likova, samo šest. U kombinaciji s oružjima, taj se broj popravio, ali nije to bilo to. Sada možete upravljati jednim od ukupno osamnaest likova, što u kombinaciji sa svim dostupnim oružjima postaje respektabilna brojka. Odabir vašeg lika i oružja vrlo je važan i treba mu posvetiti dosta pozornosti. Morate imati na umu da zbog različite snage i brzine nije svejedno koje ćete oružje odabrati. Jači će likovi bez problema rabiti sva oružja, ali će pri tome biti sporiji, dok će brži, ujedno i





Kada se s protivnikom nađete u ovom položaju, vrijeme je za Karami waza



Protivnika možete ubiti bacivši mač iz daljine na nj

slabiji, likovi (žene) imati dosta problema s uporabom teških oružja. Jedna od novosti su i Karami waza, specijalni potezi. To nisu nikakvi skokovi ili letovi nego različite borilačke tehnike koje će vaš lik moći izvesti kad bude vrlo blizu protivnika i kad bude naoružan određenim oružjem. Neka oružja, poput koplja, zauzet će obje ruke vašem borcu, no neki će likovi moći, uz standardni mač, uzeti još jedno oružje u drugu ruku. Uz glavno oružje, borci mogu rabiti i sporedno, poput dodatnog mača, noža ili lepeze. Arene u kojima se borite vrlo su raznolike i njima prilagođavate svoju tehniku borbe, tako na nekim mjestima možete gurnuti protivnika s litice ili mu, ako je pješčana podloga, baciti pijesak u oči, dakle sve ono što biste radili i u stvarnome životu. Arene su i vrlo velike pa ćete moći pobjeći protivniku tražeći pogodnije mjesto za borbu. Kontrole u igri su daleko jednostavnije nego one u prvom nastavku. Vaš borac može stajati u tri različita stava, visoki, srednji i niski, a određujete ga jednim gumbom. Od napada imate prednji i stražnji. Blok više ne postoji kao zasebna funkcija nego se branite napadom, odnosno pokušavate presresti protivnikovo oružje da vas ne bi pogodilo. Možda vam sve to zvuči komplicirano, ali kada ovladate udarcima, borba postaje pravi užitak. Osim pogleda iz trećeg lica, na raspolaganju vam je i pogled iz prvog lica koji, iako teži za upravljanje, daje poseban osjećaj tijekom igre. Kao što sam rekao, u ovom je nastavku sve poboljšano pa tako i grafika. Likovi sada izgledaju puno bolje. Mnoge ravne površine sada su zaobljene pa likovi više nisu tako kockasti kao što su bili, a i udarci djeluju prirodnije i zvuče fenomenalno, baš kao i u stvarnome životu, tako da ćete lako moći otkriti što je i gdje udarilo.



I eto nas na kraju. Još samo da smislim nešto pametno kao zaključnu riječ. Hmmm, hmmm! BB je u svome novom izdanju ispunio sva naša očekivanja. Ako želite zaigrati jednu uistinu dobru borilačku igru, BB2 je igra za vas. BB2 je vrlo adiktivna igra od koje se vrlo teško odlijepiti, zato je uzimajte u umjerenim dozama da ne bi bilo neželjenih posljedica. I jedan mali savjet za kraj, presudan za uspješno igranje: nemojte je nikome posuđivati, može se dogoditi da je dotična osoba poželi zadržati (svaka sličnost sa Berom i Chrisom je slučajna, uuups).

OCJENA

Uz Tekken 3, najbolja tučnjava koju možete kupiti

92 %

Dobili smo novi Myth, bolji nego ikad !!!

MYTH 2 SOULBLIGHTER

PREPORUKA MJESECA

Konačno smo dočekali i nastavak igre koja je u RTS-ove unijela 3D, Myth 2. Mnogo obećava pa smo, čini se, dobili novog pobjednika u ovom još uvijek siromašnom, ali rastućem žanru 3D RTS-ova.



Rukom crtane karte izgledaju prekrasno

Pretvaranje živih mrtvaca u mrtvace?!

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bungie
IZDAVAČ	Bungie
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 2 Mb graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MYTH: THE FALLEN LORDS
Prvi nastavak ove izvrsne igre.

WARHAMMER: DARK OMEN
Fenomenalna igra slične tematike, samo prenijeta u svijet Warhammera.

DUGO očekivani nastavak Mytha je konačno tu. Bungijevci se vraćaju u velikom stilu noseći u rukavu najjače adute. Znamo, teško je napraviti novu igru, dobar nastavak dobre igre još teže, nastavak koji bi tako dobru igru nadmašio gotovo nemoguće, no čini se da je Bungijevcima i to pošlo za rukom. Prisjetimo se, igra Myth: The Fallen Lords je pobrala mnoge, vrlo respektabilne nagrade. Sudeći po svemu, Myth 2: Soulblighter će ih pobrati još više.

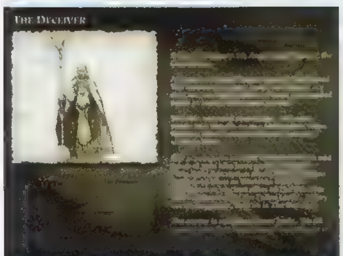
Radnja je prilično jednostavna: dobro protiv zla. Prošlo je 60 godina od bitke kod Great Devoida koja je zapečatila sudbinu "posrnulih" u igri Myth: The Fallen Lords. Posljednjih se 10-ak godina Alricova vojska opustila misleći da je Soulblighter nestao zauvijek. Ipak, neki vjeruju da on još uvijek živi, i da je kraljevstvo u velikoj opasnosti. Ostatak priče neću vam otkriti ne želeći vam pokvariti zadovoljstvo samostalnog istraživanja. Napredujući po nivoima, priča polagano izlazi na vidjelo, što je možda i jedan o najboljih aspekata igre, potpuno vas zaokuplja i uvlači sve dublje u svoj svijet.

JEDNOSTAVNOST IZNAD SVEGA

Sučelje u igri je gotovo sinonim za "User friendly" omogućavajući i potpunom početniku cjelokupan nadzor nad njegovim podanicima. Ako ste već igrali RTS igre, svidjet će vam se njegova jednostavnost i funkcionalnost, dok će naprednim korisnicima pružiti više-manje sve što traže. Izvrsni vas tutorial polako poučava komandama na tipkovnici koje je nužno svladati za uspješno igranje (pogotovo kontrole kamere) i upoznaje vas s nekim osnovnim značajkama vaših likova. Osim već poznatih iz prvog dijela - Berserkeri, Warriori, Dwarfovi, tu su i neki novi - Warlock, Brigands, Archera.... Single player je vrlo zabavan zahvaljujući prije svega fenomenalnim međusekvencama i priči. U većini se misija ne morate žuriti, što je vrlo važno, jer je u ovoj igri pametno planiranje presudno. U ovoj igri ne morate skupljati resurse, što je još



Formacije su bitne za uspjeh u igri



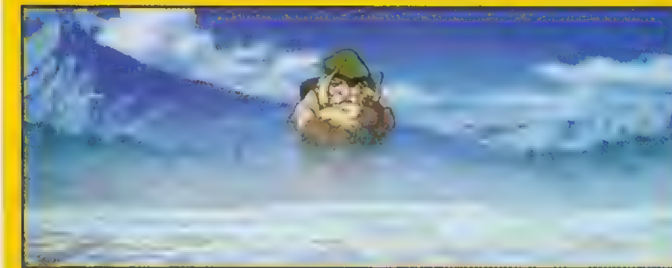
Igra je vođena kao dnevnik. Svaki put novi dan, i nove nevolje

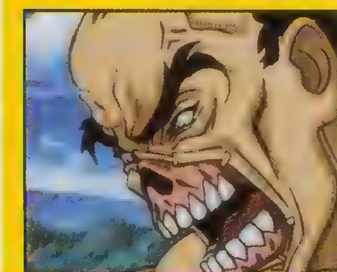


Nema boljeg od lovačkih priča uz logorsku vatru nakon cjelodnevnog pješačenja

ANIME CUTSCENES

Priča je uvijek bila integralni dio Mytha, stoga ni Myth 2: Soulblighter nije iznimka. Jedno od sredstava postizanje dobre priče su filmske sekvence. Kako bi ponudili još bolje sekvence od onih iz prvog dijela, programeri su se obratili jednoj od najboljih firmi u tom poslu, japanskoj Anime International Company (AIC), tvorcu popularnih japanskih animiranih filmova poput Tenchi Muyol, Bubblegum Crisis, i Armitage 3. Uostalom, pogledajte sami, slike govore same za sebe....







"Prekrasna, zanimljiva i nadasve igriva real time strategija"

jedan iskorak od klasičnih RTS-ova, tj. nema ulja, zlata, rude, drva i sličnih stvari, u ovoj ste igri zapovjednik vojske na bojnom polju, a ne birokrat. Pitate se kakvo je ponašanje vojske na terenu? Već smo u nekoliko igara (Warhammer: Dark Omen) vidjeli "strijelce" na brdu koji su imali veći domet i preciznost, a sada smo dobili i takve vojnike (oni koji se u borbi moraju penjati uzbrdo su osjetno nedjelotvorniji), što je dosad nedostajalo RTS-ovima, ponajviše u multiplayeru. Spomenimo još da je konačno omogućeno stvaranje formacija, a o strategijskom aspektu možemo reći samo najbolje. Ima samo jedna sitna zamjerka: nema mogućnosti deselektiranja jedinica desnim gumbom miša, na što je većina ljudi već navikla.

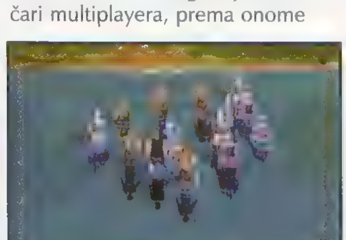
AMBIJENT...

Grafički gledano, Myth 2 je najljepša "čista" strategija današnjice. Krajolik je prekrasan, 3D teren je zadivljujući, vodeni i particle efekti su na zavidnoj razini. Animacije jedinica i ambijenta su prilično dobre, što nas dovodi i do jedine Ahilove pete ove igre - naravno, zaboravimo li onaj bug s Uninstalerom - a to je trzavost. Iako je igra testirana na prilično jakom stroju (P2 400, 128MB Ram, Riva TNT), neki detalji, primjerice vjetrenjače, trzaju, a tijekom multiplayera igra ponekad zna i malo ozbiljnije zatrzati pa ako to možete preživjeti, ostalih zamjerki nema. Inače, kamera i promjene pogleda su savršeno glatke. Zvukove su ponovno radili ljudi iz Total Audia i ponovno nam dočarali prekrasne zvukove u kojima smo uživali u prvom Mythu. Još jednom su potvrdili da su majstori svog zanata. I još nešto, igra podržava 3d zvuk preko Aureal 3D-a, što vam pomaže odrediti položaj potencijalnog napadača bez okretanja kamere, a zvuk će biti jači što su vam napadači bliži, što dodatno doprinosi realnosti. Posebna je pozornost posvećena sitnicama, poput mekog šuma vodopada, zbog kojih, između ostalog, ovu igru i vrijedi igrati. Govor unutar igre je također fenomenalan. Pripovjedač vas zanimljivom pričom uvodi u svaki nivo. Glazba koja je, već pogađate, zadivljujuća, očekuje vas samo između nivoa, što nas je pomalo razočaralo. Iako nismo mogli osjetiti sve čari multiplayera, prema onome što smo vidjeli, kvaliteta će uvelike ovisiti o brzini veze i snazi konkurencije. Igrači će moći igrati preko bungie.net servera, gdje će moći raditi i svoje vlastite igre, ili preko lokalne mreže ili kabela.

Ova je igra, definitivno, jedna od najboljih 3D RTS strategija dosad. Uživat ćete zapovijedajući svojoj vojsci ne opterećujući se frustrirajućim detaljima oko skupljanja resursa. Fenomenalna grafika, zadivljujući zvuk i nadasve zanimljiva priča zadržat će vas satima za računalom. Ovo je jedan od naslova koji ne smijete propustiti. ◄



Interijeri su također prekrasno napravljeni. Barunu se očito nekud žuri



Efekti refleksije i valova na vodenoj površini su, u najmanju ruku, savršeni



Glavni negativac u igri opet nekaj pokušava

VIRUS ILI BUG ???

[illegible] možete bez ikakvog straha igrati.

OCJENA

Fenomenalna u svakom pogledu. Igra koju ne smijete propustiti, pogotovo ako volite RTS-ove i fantasy igre!!!

93%

Petnaestorica na mrtvačevoj škrinji...

REDGUARD

Iz *Bethesde* nam stiže prva avantura utemeljena na poznatom *Elder Scrolls* serijalu. Može li taj novi pristup ponoviti uspjeh *Daggerfalla*?



Ovakve su akrobacije česte u igri, ali su kojiput teško izvodive

Nitko ne zna prirediti tako "topao" doček kao banda pijanih gusara

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bethesda Softworks
IZDAVAČ	Bethesda Softworks
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER 1, 2, 3

Redguard je definitivno našao uzor u ovim klasicima arkadno-avanturističnog žanra. Ako volite taj tip igara, zacijelo ste odigrali barem jednog Tomb Raidera. Ako niste, što čekate?

HERETIC 2

Iako je riječ o čistoj 3D pucaljki, novi Heretic ima i avanturističnih elemenata. Za ljubitelje čiste akcije izvrsna alternativa Redguardu.

ROLE playerska zajednica odavno poznaje mitski svijet koji je *Bethesda* odabrala za svoj popularni *Elder Scrolls* serijal. S njim smo se prvi puta susreli u izvrsnoj *Areni*, a još ga dublje upoznali u *Daggerfallu*. Obje su igre bile goleme - trebalo je mnogo vremena da bi se prešao prostor na kome su se zbivale jer je bilo toliko toga za istražiti i napraviti da su se igrači mogli tjednima zabavljati, a da se uopće ne dotaknu osnovne priče. Budući se takve igre dugo razvijaju, na nove se nastavke čeka godinama, a fanovi gube živce želeći više, i to brzo. Stoga se *Bethesdina* ekipa odlučila, pored osnovnog serijala, svako malo izbaciti još koji naslov smješten u isti svijet, ali manjeg obujma. Prvi je takav pokus nazvan *Battlespire*. Bila je to relativno kratka avantura (cca. 40 sati igranja) smještena u tzv. *Legends* seriju. Iako nije imala neku dubinu, postigla je velik uspjeh pa je ubrzo najavljena nova serija igara, ovaj put avantura, koje će rabiti istu pozadinu. Prva u nizu je *Redguard*!

Za razliku od *Battlespirea*, *Redguard* nema zapravo ničeg zajedničkog s prvim *Elder Scrolls* igrama. U njemu nema ni traga bilo kakvom roleplayu, riječ je o tipičnoj 3D avanturi smještenoj u taj poznati svijet, što znači da ćete tijekom igranja susretati slične likove i slušati o donekle poznatim događajima, ali neće biti ni kreiranja lika ni njegova razvoja. *Redguard* je tipčna gusarska igra prepuna intriga i herojstava. Priča vas stavlja u ulogu plaćenika *Cyrusa* koji tijekom svog samonametnutog izgnanstva iz kraljevine *Hammerfell* doznaje za nestanak sestre *Iszare*. Primivši vijest, *Cyrus* odlazi na ratom rastrgani otok *Stros M'Kai*, posljednje *Iszarino* boravište. Ondje ga dočekuje okupatorska vojska i vijest o *Iszarinom* sudjelovanju u političkim borbama na otoku koje su razlog njena nestanka. U potrazi za sestrom, *Cyrus* će se i sam uključiti u veliku zavjeru koja će odlučiti o sudbini otoka.

GUSARSKI ŽIVOT

Poput svih svojih kvaziprethodnika, *Redguard* osvaja jedinstvenom i dobro osmišljenom pričom koja jamči igrivost unatoč mnogim tehničkim nedostacima tipičnim za


Igra se, osim po gradovima, odvija i po divljini koja je prepuna ovakvih lijepih lokacija


Mislite li da je Redguard imun na kosture i slična nekromantička čuda, varate se!


Komunicirajući s mnogim likovima u igri, otkrivat ćete detalje mračne zavjere u koju je ova igra umotana

Bethesdine igre. Velik dio igre odlazi na komunikaciju s ostalim likovima koji otkrivaju djeliće zamršene zavjere. Kod *Bethesde* smo navikli na ovakav pristup igrama. Budući spada u žanr arkadnih avantura, *Redguard* sadrži velik broj zagonetki koje osim oštra uma traže i brze reflekse. Ovaj će aspekt odbiti dio publike koja prezire skakanje po platformama i hvatanje konopca popraćeno kojiput i mačevalačkim dvobojem.

Redguard je izvrstan primjer kako iskoristiti postojeću ideju na nov i originalan način

No, kako je *Redguard* namijenjen široj publici naviknutoj na pustolovine *Lare Croft*, popularnost mu zbog takvog pristupa sigurno neće trpjeti. Problemi će prije nastati zbog slabo riješenog sučelja koje traži prilično dugo razdoblje navikavanja. Uporaba bilo čega osim tipkovnice je zapravo nemoguća, a s druge strane, izvođenje nekih vratolomija pritiskanjem tipki je čista utopija. Borba mačevima je jednostavna. Postoji šest poteza na koje se brzo naviknete, ali ih je teško izvoditi u kombinaciji sa skokovima i sličnim gusarskim potezima. Igra pati od još nekih "tipično *Bethesdinih*" boljki. Dug razvoj ponovno je bio uzrokom što je jedna čisto DOS igra morala biti na brzinu prerađena za Windowse 95, tako nema prave Direct 3D podrške nego se igra odvija u klasičnom ili 3Dfx ubrzanom *Xngineu*. 3D inačica djeluje neusporedivo bolje od spore softverske, ali su obje daleko od igara poput *Heretica 2*. Kako je ovo zapravo DOS igra, nema nikakvih naznaka da bismo mogli dobiti Direct 3D zakrpu koja bi ispravila nedostatke. Šteta, jer riječ je o iznimno bogatom i detaljnom svijetu. Postoje i problemi sa zvukom koji također pati od lošeg nasljeđa. Kojiput glasovi, ali i svi ostali digitalizirani zvukovi, počinju zvučati mutno i metalno, što je pogotovo izraženo na PCI zvučnim karticama. Sve u svemu, *Bethesda* je opet zakasnila.

Reći da je *Redguard* loša igra, bilo bi nepravedno. Unatoč tehničkoj manjkavosti, riječ je o vrlo adiktivnom naslovu koji će svi ljubitelji *Elder Scrolls* svijeta prihvatiti i s oduševljenjem odigrati. Priča i zaplet ne gube na kvaliteti zbog izvede, ali dio igrača teško će preboljeti nedostatak prave 3D podrške. Oni koji se još uvijek drže Voodooa nemaju o čemu razmišljati, iako ni njihove kartice neće biti iskorištene do maksimuma. Koliko god krpan bio, Xngine je zreo za mirovinu. Bez obzira na sve, *Redguard* će naći svoju publiku. Igrači željni dobre avanture neće požaliti odluče li se za ovaj naslov, a poklonici saga sigurno neće propustiti priliku za još jednim posjetom *Hammerfellu*.

OCJENA

Vrhunska avantura koja ispunjava sva naša očekivanja. No, zastarjela izvedba i nedostatak prave 3D podrške ne dopuštaju mi da joj dam ocjenu kakvu zapravo zaslužuje

82%

Sokol je poletio

FALCON 4.0

PREPORUKA MJESECA

Janes F-15 je izazvao pravi bum u svijetu simulacija postavivši nova mjerila. Može li Microprose svojom novom simulaciom zasjeniti orla?



Pogled iz cockpita: prekrasan pogled na prekrasne krajolike, pogled na instrumente je pregledan

Pogodivši neprijatelja, s njegovog zrakoplova otpada oplata, gori vatra i ostaje prepoznatljiv crn dim

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	HASBRO, Inc.
MIN. KONFIGURACIJA	P166 MMX, 32 Mb, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 96 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Serial, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JANES F-15

Janes F-15 je vrlo kompleksa i složena simulacija; nedvojbeno je, što se realizma simuliranja tiče, u samom vrhu, zajedno s Falconom. Igra koju će igrati svi kojima je preciznost simulacije najbitnija.

USNF 97

USNF 97 je sasvim drugačiji tip simulacije od Falcona i F-15, više je okrenut tome da igraču omogući zračnu borbu nego da precizno simulira let zrakoplova. U svakom slučaju, dobra alternativa za one koji ne vole manuale.

FALCON 4.0 je najcjelovitija simulacija pojedinačnog zrakoplova ikad napravljena: iako vrlo zahtjevna, pruža igraču potpun doživljaj zračne bitke, kao i kopnenog ratovanja. Ovo odlično ostvarenje ima nekoliko manjih bugova, no ukupni dojam ostaje isti - Falcon 4.0 je igra koju su zagriženi ljubitelji simulacija čekali cijelog života.

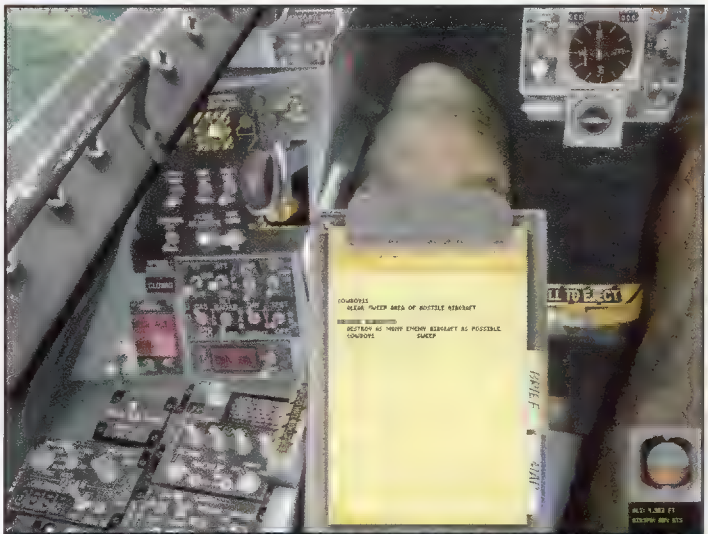
Mnoge su simulacije pretenciozno najavljivale nelinearni model bojišta u stvarnom vremenu, no čiste savjesti mogu tvrditi da je onaj u Falconu najpretenciozniji, najsveobuhvatniji, najbolji i najzahtjevniji. Letne karakteristike zrakoplova su maksimalno vjerno prebačene u simulaciju, a sučelje cockpita je izvrsno napravljeno. Neće proći ni dvadeset minuta, koliko vam treba da ga konfigurirate i startate prvu misiju, a već ćete osjetiti kako vam adrenalin nezaustavljivo kola žilama. Fantastična grafika i odličan zvuk obuzet će vaše krhko tijelo i za nekoliko trenutaka zaboravit ćete da sjedite u svojoj sobi, a ne u pravom F-16 zrakoplovu.

PERFEKCIJA

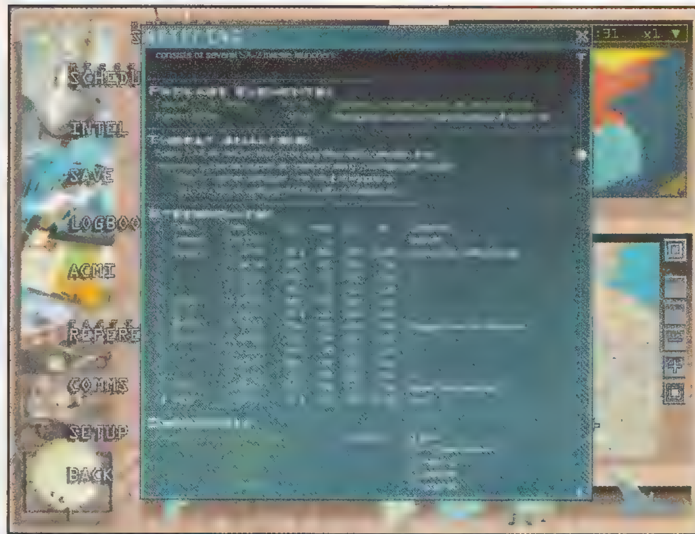
Četiri je godine potrajao razvoj novog modela borbe u stvarnom ili realnom vremenu i uistinu je savršeno izveden; naime, dok se vi pripremate za polijetanje, ostale jedinice vode svoj mali rat, a dok provjeravate podatke o misiji, slušate što javljaju vaše kolege koje su se sukobile s protivničkim snagama. I ne samo to, AWACS cijelo vrijeme motri situaciju: dok vi letite, on javlja koordinate novih zrakoplova u bitci, kretanje neprijateljskih zemaljskih i zračnih ciljeva dajući preporuke o nastavku operacije. Leteći prema svom pojedinačnom cilju, na zemlji ćete vidjeti hrpu svojih tenkova gdje u punoj brzini jure prema neprijateljskim linijama i u punoj brzini prazne cijevi, te neprijateljske instalacije u plamenu i dimu. Sve je popraćeno fan-



▲ Falcon ne samo da ima predivnu grafiku, nego simulira i sve pojave i promjene na zrakoplovu pa tako i turbulenciju na krilima



U samom cockpitu možete prčkati po svim gumbima i prekidačima te listati po karti i zapovijedima



Mission briefing je stvarno krcat svim informacijama nužnim za uspješno izvršavanje misije

tastičnom grafikom za koju bih najtoplije proporučio neku zvijer, primjerice, P2 400, neku 3D karticu i toliko rama da ih možete dijeliti u dobrotvorne svrhe (meni, meni...). Naravno, moguće je skresati malo grafiku, igrati na puno slabijim konfiguracijama, a Falcon će još uvijek nuditi dosad najljepšu grafiku viđenu u simulacijama. Ali, nije još gotov hvalospjev ovoj igri; naime, u projektiranju samog letnog modela Falcona Microprose je zaposlio petnaestak instruktora i test-pilota koji sada aktivno lete na F-16-icama da bi predložili izmjene i pomogli načiniti savršen model letnih karakteristika. Svaki instrument pokazuje podatke upravo onako kako to pokazuju i instrumenti u pravom F-16, sa svim greškama u pokaziva-nju. Možete uključivati sve instrumente preko tipkovnice (*sve tipke* su u uporabi), ili to učiniti mišem i namjestiti sve parametre rada. I kad pomislite da je tu kraj krasotama, Falcon vam ponudi mogućnost dogfightova u mreži (LAN ili net) do 16 osoba odjednom plus nebrojeno zrakoplova kontroliranih računalom. A ako želite uvježbavati neke aspekte zračne borbe, tu je i dvadesetak trening misija (koje je kreirao jedan od instruktora sa F-16) te mission creator.

Falcon 4.0 je igra namijenjena onima koji žele osjetiti sav žar i ljepotu zračne borbe. Ima nekoliko manjih bugova, ali ćete na njih zaboraviti zahvaljujući detaljnosti ove odlične igre. Falcon će još jako dugo biti simulacija bez konkurencije na polju detaljnosti i načina igre.

"Never wait for trouble"

Charles "Chuck" Yeager

OCJENA

Falcon je svojom detaljnošću i vjernim simuliranjem instrumenata, u samom je vrhu ponude (odmah do F-15 ili iznad njega), a mnoštvo naprednih opcija jamstvo su mu da će ondje vrlo dugo ostati

95%

U službi Fatherlanda!

LUFTWAFFE COMMANDER

Simulacija smještenih u razdoblje drugog svjetskog rata nikad dosta. SSI nam nudi čisto njemačku verziju!



Dugo, dugo ništa, pa puf – eto ga Eiffelov toranj! Najveća zamjerka terenu je siromaštvo reljefa

Nije baš kao kod Jane's, ali igra grafički nije tako loša. Primjećujete li jasnoću i preglednost kokpita? Ostavimo li autentičnost po strani, mora se priznati da je snalaženje i očitavanje podataka prilično jednostavno

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	SSI
IZDAVAČ	SSI
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

DO prije nekoliko mjeseci, letačke su se simulacije bavile ili suvremenim mlažnjacima ili pak primitivnim dvokrilcima. Naslovi između tih dviju krajnosti bili su iznimno rijetki. No, potkraj prošle godine pojavio se izvrsni *European Air War*, a nedugo potom i *Jane'sov WWII Fighters*. Smještene u razdoblje drugog svjetskog rata, obje su simulacije podigle mnogo prašine i bile razlogom brojnih rasprava o tome koja je bolja. Strasti se još nisu ni stišale, a već nam stižu novi, još zanimljiviji naslovi. Među njima je i *Luftwaffe Commander*.

Igru *Luftwaffe Commander* potpisuje *SSI*, podatak je koji prvo upada u oči. Čak i potpuni laici vežu ovu poznatu kuću s njenom još poznatijom serijom "General" strategijskih igara. Dobivši igru, pomislih da je riječ o novoj strategiji s naglaskom na zračnom ratovanju. Ideja mi je bila vrlo zanimljiva, ali pravo iznenađenje čekalo je trenutak pokretanja igre. Tko bi pomislio da se *SSI* bacio u simulacijske vode? No, ako je i prvo, muško je! *Luftwaffe Commander* je jedan od najoriginalnijih i najcjelovitijih naslova koji su se ikada pojavili u simulacijskom žanru - igrač po prvi put ima priliku proći cijeli put jednog *Luftwaffe* pilota, ne samo u 2. svjetskom ratu nego još od samih početaka djelovanja *Hitlerove Luftwaffe* u Španjolskoj gdje stiče svoja prva iskustva usavršavajući se potom na svim europskim ratištima, od bitke za Englesku do Rusije i konačne obrane *Reicha*.

PUNI KRUG

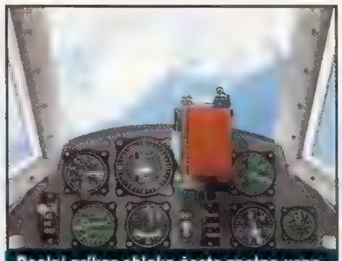
Luftwaffe Commander, prije svega, osvaja svojom sadržajnošću. Nikada još nismo bili u prilici proći puni krug, dosadašnje su simulacije bile ograničene na dvije-tri najpoznatije bitke ili kampanje kroz koje ste gradili svoju tobožnju karijeru, pa čak ni to (slučaj *Jane's*). Ovaj je put situacija posve drugačija: igrač ima priliku upoznati razvojni put nje-



Borbenom pilotu nema ljepšeg prizora nego vidjeti protivnika gdje ponire u gustom dimu



Zrakoplova je u igri doista mnogo. Letjeti možete čak na deset njih, s time da su u kampanji dostupne samo njemačke letjelice



Realni prikaz oblaka često znatno usporava igru. Kada programeri zaborave na takve sitnice, barem nema usporavanja

mačkih zračnih snaga, i to jednako kvalitetno s tehničkog i političkog aspekta. Prve se misije zbivaju u vrijeme španjolskog građanskog rata, letite u starim *Henschelima*, dvokrilcima i prvim verzijama legendarnih *Messerschmitta 109* tzv. *"Legije Kondor"*. Kako rat napreduje, vaša eskadrila dobiva novu tehniku, ali u realnim povijesnim okvirima, što znači da nećete moći letjeti ni u čemu drugom doli u letjelicama koje su bile u uporabi određene eskadrile na pojedinom ratištu. Stari su njemački asovi rijetko mijenjali svoje ptice, većina ih je cijeli rat provela u dobroj staroj *stodevetki*, tako je i *u Luftwaffe Commanderu*. Misao vodilja bila je igraču dočarati razlike između D varijante *Me-109* s njenih 1000 konja i naprednije G s jačim motorima, od 1800 konjskih snaga. Misije su, s povijesnog gledišta, apsolutno autentične, po deset ih je za svako od 5 ponuđenih područja u ovoj igri (Španjolska, Francuska, Engleska, Rusija i Njemačka). Sve zajedno preletjet ćete 50 000 četvornih milja terenaali nećete imati na raspolaganju mnogo zrakoplova: očekuju vas četiri varijante *Me-109* te mlaznjak 262 i *He-51* dvokrilac. Kako nema savezničke kampanje, na "neprijateljskim" strojevima možete letjeti samo kroz slobodnu igru ili u multiplayeru.

S tehničke strane, *Luftwaffe Commander*, nažalost, zaostaje za konkurencijom. Teren i objekti izgledaju prilično solidno, ali ako ste jednom zaigrali *WWII Fighters*, prikaz iz *SSI-eve* kabine činit će vam se prilično siromašnim. Iako su kokpiti prilično jasni, ne može se reći da izgledaju odveć autentično, ploča s instrumentima djeluje vrlo siromašno i plastično, ali zato dosta dobri izvanjski objekti spašavaju situaciju. Postoje dva letna modela – čisto arkadni i realni, pa igru možete namjestiti kako vam odgovara. Ne možemo ne spomenuti izvrstan force feedback koji uključuje sve arkadne elemente poput trešnje prilikom pucanja te na izvrstan način dočarava otpor tijekom jačih manevara i izvlačenja iz poniranja. Imamo li na umu da *Jane'sovo* čedo nije imalo podršku za force feedback, onda slobodno možemo reći da *Luftwaffe Commander,* usprkos nešto slabijem vizualnom dojmu, nije za baciti.

Kao i obično, najteži zadatak dolazi na kraju. Realno ocijeniti *Luftwaffe Commandera* je prilično teško jer su nužne usporedbe s njegovom izravnom konkurencijom iz *Jane's-a* i *Microprosea*. Opći je dojam da *Microprose* pobjeđuje na sadržajnom, a *Jane's* na vizualnom polju, gdje je onda *SSI*? Između njih grafički još uvijek zaostaje za *Jane'som*, ali je sadržajno daleko ispred obje konkurentske igre. Ako nemate force feedback joystick, a pogotovo, ako niste nimalo skloni njemačkim zračnim snagama, ova vas igra neće oduševiti. Ali ako je makar jedan od ovih preduvjeta ispunjen, *Luftwaffe Commander* će biti prilično dobar izbor.

ALTERNATIVNO

WWII FIGHTERS
Jane's ov izlet u razdoblje 2. svjetskog rata oduševio nas je tehničkim savršenstvom, ali je prilično nepovezan i tanak u pogledu igrivosti.

EUROPEAN AIR WAR
Trogodišnji razvoj ostavio je svoje tragove na ovoj izvrsnoj igri. Ipak, EAW ima nevjerojatno dobru atmosferu i pravu dozu igrivosti koja kompenzira tehničke nedostatke.

OCJENA

Sadržaj je osnova svake igre, ali tehnička konkurentnost je jednako važna. Igra je prekasno stigla, pa moram biti objektivan. Šteta, jer definitivno zaslužuje više

75%

Tako su se kalili pravi asovi!

Renderirana klaustrofobija

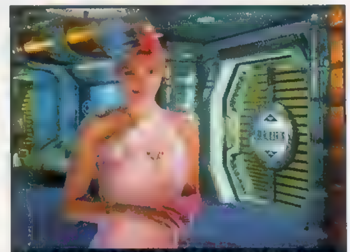
DARK SIDE OF THE MOON

Volite li patiti? Ne? Možda ponekad? Nabavite igru za koju mislite da ima ono nešto. I razuvjerite se



Ispod površine Mjeseca nalazi se grad cepheida, bića koja su ovdje bila davno prije ljudi

Hmm. Ne. Opet su mi pale naočale u ćušpajz.. Ne, nije to. Hej! Gdje je nestala igra!



Privlačna umjetnica blackjacka. Ili bi to barem željela biti. Čim vidite njezin blentavi osmjeh u pauzama između razgovora, shvatit ćete da joj je opušteno, pokeraško lice nepoznanica



"Hej! Stani kad ti kažem! Ozbiljan sam! Uistinu! Zašto mi to nitko ne vjeruje!?"

Kompleksni odnosi među likovima, zanimljiva nelinearna priča. Što nedostaje?

PIŠE **Vedran Januš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Southpeak Interactive
IZDAVAČ	Southpeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 2Mb SVGA
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, 2Mb SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN
I kritičari i igrači se slažu: ovo je najbolja FMV avantura dosad napravljena.

THE PANDORA DIRECTIVE
Igra slične atmosfere, ali i odlično napravljena.

BIOFORGE
Ova igra je stara nekoliko godina, no ima ono nešto što je čini besmrtnom.

SVI se slažu kako je žanr PC avantura danas u drugom planu. Naslovi koji se uspiju probiti, poput Blade Runnera ili Grim Fandanga, savršeni su u svakom pogledu. Dark Side of the Moon proslavljenog SouthPeak Interactiva uspjet će vas savršeno zavarati.

Priča obećava. Sve počinje na Luna Crysti, rudarskom Mjesecu jednog zabačenog sustava. Uvodna sekvenca prikazuje vašeg ujaka Jacoba kojeg slijede neke nedefinirane prijeteće sjenke. Slijedi susret s alijenskim bićem koje mu postavlja određene zahtjeve. Dosljedan svom moralnom kodu, vaš ujak ne želi popustiti, i radije se ubija. Igru počinjete u putničkom shuttleu, na putu za Luna Crystu. Ujak vam je oporučno ostavio malu parcelu te željno hitate vidjeti svoje nasljedstvo. Na brodu srećete privlačnu službenicu lokalne kockarnice koja nakon nekoliko rečenica odjednom postaje tajnovita i Olivera Whistlera, sumnjivog tipa koji voli postavljati kojekakva pitanja o vašem novostečenom komadu zemlje. Saznajete da je Luna Crysta vrlo opako mjesto, prepuno zavisti, pohlepe i kriminala. Tijekom igre otkrit ćete ne samo tajnu smrti vašeg ujaka, nego i nevjerojatnu istinu o spletkama koje se kriju ispod Mjesečeve površine...

ZA KRATKOVIDNE, SVE VEĆ VIĐENO

Jednu stvar treba odmah raščistiti: Dark Side of the Moon je velik, ambiciozan projekt. Nije to nekakva diletantska igričica rađena u zadimljenoj studentskoj garaži tijekom ljetnih ferija. Ne samo da je za ovu igru bio zaposlen Lee Sheldon, veteran televizijskog scenarija (sjećate li se Cagney i Lacey?) i popriličan broj glumaca, nego je sve implementirano u Video Reality, dokazani, patentirani grafički engine. Što je pošlo po krivom? Prvo i osnovno, igra se reklamira kao nešto što nije. Spominje se slobodno kretanje i gledanje u svim smjerovima. Ono što zapravo imate je kretanje između predefiniranih točki, s opcijom skretanja pogleda za razmake od 90 stupnjeva. Možete pogledati i gore ili dolje, no pogled se odmah vraća u centar i ne ostavlja vam mogućnost istraživanja (ukratko, beskorisna šminka). Sudeći prema opisu na kutiji, engine ove igre bi trebao biti kao onaj iz igre Pandora Directive, no ovo što smo dobili razočarava. Video Realityju treba priznati da dobro vrši svoju osnovnu postavku: miješanje FMV-a i renderirane pozadine. No tek ovdje dolazi pravo razočaranje: umjesto da se to iskoristi za spektakularni prikaz okoliša, igrači prozor je sasječen na četvrtinu ekrana, ali unatoč tome, animiranje pozadine je sporo i vrlo trzavo (ovo drugo se odnosi i na kursor). Ono što se u tom brodskom prozorčiću vidi teško da će vas razveseliti. Naime, bilo zbog pretjeranog antialiasinga (pozadine), bilo zbog loše tehnologije snimanja (FMV-ovi), stvari će vrlo često jednostavno biti mutne!!! Ako se uopće potrudite igrati ovu igru, zateći ćete se kako škiljavih i suznih očiju pokušavate očistiti ekran, no vjerujte mi, to neće pomoći. Ako vam već mutna grafika ne izmami suze, za to će se pobrinuti drugorazredni glumci nakon kojih će vam se i Mark Hamill činiti poput boga.

Sve u svemu, Dark Side of the Moon je promašaj. Najtužnije od svega je što ova igra ne pada ondje gdje najčešće padaju igre u blato, na području originalnosti. Štoviše, dobra, slojevita priča je njen najjači adut. Ovu igru na status mediokriteta svela je loša izvedba. Ako ništa drugo, sve skupa može vam poslužiti kao dobro edukativno iskustvo. Naučit će vas da suosjećate sa scenaristima čiju su odličnu priču upropastili traljavi obrtnici.

OCJENA

Jedan loš, loš proizvod. Izbjegavati

55%

Nogometomanija

ACTUA SOCCER 3

Gremlinova serija nogometnih igara je oduvijek bila (tko zna zašto) najpopularnija alternativa obožavanoj FIFA seriji igara. Actua Gremlin u novom nastavku napada konkurenciju svom snagom



Sučelje izgleda uredno, ali ne i naročito atraktivno

Veliki derbi između Makedonije i Kazahstana pokazao se kao prava nogometna poslastica... Zanimljive su ove linije, kod reprize pokazuju putanju lopte



Korner je vrlo teško obraniti, kao i u FIFA-i 99. Najbolje je rješenje stisnuti palčeve lupajući po tipki za udarac

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Gremlin
IZDAVAČ	Gremlin
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D, PowerVR
MULTIPLAYER	Internet, LAN, Serijski, Modem
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIFA 99
Apsolutni vladar žanra, igra koja nudi više od AS3, ali ne mnogo više.

WORLD CUP 98
Budući da razlike u odnosu na FIFA-u 99 nisu naročito velike, mnogi će ostati pri ovom klasiku, gotovo jednako dobrom.

MALO se koja sportska simulacija može natjecati s onim koje nam stižu iz EA Sportsa, posebice s njihovim nogometnim simulacijama FIFA serijala, prestižnog i već duboko ukorijenjenog. Actua Soccer 3 želi ići korak dalje i skinuti FIFA-u s trona. Nažalost, to ne ide tako lako. Dizajneri Actue su krenuli potpuno krivim putem kopirajući FIFA-u u mnogim aspektima i nisu je uspjeli dostići. Ipak, riječ je o dobroj igri koja, na svu sreću, ima malo veze sa svojim prethodnicima.

Gremlinova agresivna reklamna kampanja u kojoj nogometne zvijezde Ibrahim Ba (u Francuskoj), Oliver Bierhoff (u Njemačkoj), George Weah (u Italiji) i Alan Shearer (u ostatku svijeta) promoviraju igru bila je dobar poslovni potez. Kao i u FIFA-i, dizajneri su za potrebe CD soundtracka posegnuli za glazbenim hitovima, ali im je izbor bio prilično loš: pop-pjesmuljak "Let me Entertain You" Robbija Williamsa "slušljiv" je jedanput, dvaput, ali ako je to jedina pjesma u igri, ne moram ni reći da će vam stradati živci.

AKTUALNI NOGOMET

Actua Soccer 3 je prilično vjerna nogometna simulacija. Ipak, pomalo naginje arkadi. Igrači se i dalje kreću prebrzo te je prilično lako držati loptu dulje vrijeme kod jednog igrača izbjegavajući obranu, ali je prilično teško igrati obranu, baš kao i u originalnom Actua Socceru i njegovom nastavku, no to nije ni izbliza toliko izraženo kao u tim igrama koje su bile čiste arkade. Postoje tri nivoa težine (amateur, semi-pro, pro), korjenito različita. I najlakši će početniku biti prilično izazovan zahvaljujući dosta dobroj umjetnoj inteligenciji koja, možda, neće izvoditi loptačke manevre u maniri Pelea, ali će kompjutorski protivnici uvijek biti na pravom mjestu u pravo vrijeme čineći ono što bi i trebali, osim u obrambenim zadacima gdje, naročito na lakšim nivoima težine, prilično slabo prate napadače. Kontroliranje igrača je, nažalost, prilično loše riješeno: za osnovne funkcije (pucanje, dodavanje, mijenjanje igrača i uklizavanje) rabite četiri odvojene tipke, a ne dvije, što u početku zna biti dosta zbunjujuće. Općenito, kontroliranje različitim aspektima igre je dosta problematično (primjerice, kod izvođenja slobodnih udaraca i kornera moguće je kontrolirati samo jačinu udarca), znatno umanjuje realnost nogometnog doživljaja, što i inače nije jača strana ove igre - jača joj je strana trajnost i opsežnost. Naime, igra sadrži preko 450 različitih momčadi, klubova i reprezentacija te 10000 igrača s različitim i prilično točnim statistikama koji sudjeluju u različitim natjecanjima: nacionalnim ligama, svjetskom prvenstvu i kontinentalnim natjecanjima, s transfer tržištem. Osim toga, moguće je stvoriti vlastite momčadi i lige, da ne spominjemo multiplayer koji podržava gotovo sve načine spajanja poznate čovjeku. Grafički, igra je vrlo kvalitetna, ali još uvijek nije na razini FIFA-e 99. Vrlo lijepo napravljeni efekti magle i sjene dolaze najviše do izražaja pri igranju u različitim vremenskim uvjetima. Izbor ponuđenih modela nogometaša nije baš raznolik, očekuje vas 50-ak modela čija lica izgledaju manje-više jednako. Igra se odvija na 30 različitih stadiona, čija su imena izmišljena pa su dizajneri morali izmišljati nova; primjerice, Noa Camp u Barceloni je preimenovan u La Plaza de Toros. Sučelje ove igre razlikuje se od prijašnjih Actua sučelja, ali je pomalo nedorađeno: vidi se kad i stadion, kao na televiziji, ali izgleda pomalo blijedo i prejednostavno, a neki su dijelovi "posuđeni" iz FIFA-e. Tehnički, grafika je dobra: podržava rezolucije sve do 1020x1024 i to u 32-bitnoj boji, što će vaša TNT ili G200 kartica znati dobro iskoristiti. Zvuk je korektan, iako nimalo impresivan, tu prije svega mislim na spomenutu glazbu, a ni zvukovi na stadionu nisu bolji. Komentatori (već standardni Barry Davies i Martin O'Neil) su prilično razočaravajući, dosadnog i polaganog glasa, ne unose nikakvu dinamiku u igru, a i malo govore.



Slobodni udarci su prava lutrija, bili u obrani ili u napadu

Iz ove je igre očito da su kvaliteta i originalnost dvije potpuno različite stvari

Ne možemo mnogo toga prigovoriti ovoj igri. Riječ je o uistinu dobrom ostvarenju koje, doduše, u odnosu na FIFA-u 99, ne donosi nikakvih novosti i u svim značajnim segmentima barem malčice zaostaje za njom, no svejedno nema razloga da je ne zaigrate, barem jednom.

OCJENA

Zbog nedostatka originalnosti i nekih manjih poteškoća, igra neće postati hitom, ali je uistinu kvalitetan proizvod

79%

ASHGAN THE DRAGON SLAYER

Zmajevi ovo ne zaslužuju

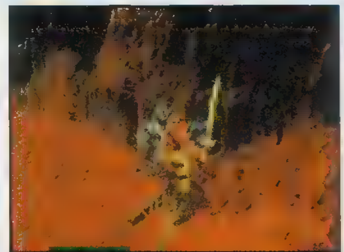
Zamislite lik iz lokalne birtije koji je svako jutro prvi pred ulazom, a navečer ga posljednjeg izbacuju. Dajte mu mač u ruku, strpajte ga u puluproizvod i eto vam idealnog Tomb Raider klona



Dobar engine i slaba igra: politički korektna gesta neiskusnog kreacijskog tima



Ašgane, ašgane, majke ti gi spalim!



Ašgane, reci Indijana Đou da donese sto maraka il' ću da bijem boga u njemu

...zahvaljujući inovativnom sučelju čini vam se da ste zalijepljeni za uže...

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Silmaris
IZDAVAČ	Silmaris
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3Dfx
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 Mb, Voodoo 2 - 12Mb
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, DirectX, ATI
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

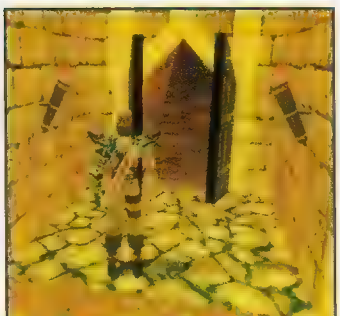
TOMB RAIDER
Trebam li uoće pisati o ovoj igri?

TOMB RAIDER
Ashgan je toliko sličan ovoj igri da sve moram napisati bar još jednom.

SPAVANJE
Dobra ideja!

DOBILI smo, eto, i muško izdanje Lare Kroft. U uvodnom se dijelu naš Laro vozi u čamcu, peca, gleda nas svojim inteligentnim okicama, pozdrav-lja, opet peca.... a kad uvod stane, počinje Tomb Raider za cure. Da, da, glavni je lik neobrijani, seksi, testosteronom napumpani lovac na zmajeve pod imenom Ashgan koji bježi pred potjerom zločestog nasljednika dobroga kralja (zvuči poznato?), a onda, tijekom jednog od rijetkih napada inteligencije, odluči ubiti i njega i njegove zmajeve.

Fenomenalno! Retardirani se 3d model kreće u prekrasnom 3d engineu kroz linearno razmješten put koji ponekad podsjeća na Hugo-show ne izgovarajući apsolutno ništa, samo koji put zastenje kad ga negativac počeše batinom. Šalu na stranu, iako je ona priča o 3d engineu zapravo istinita. Ne znam odakle su to izvukli, ali kreativni tim ima izvrsne kodere koji su izveli predivan 3d-engine u kojem sve blista u 16-bitnoj boji, a likovi se kreću po predivnim krajolicima u tridesetak sličica u sekundi. Naš se junak kreće nevjerojatno fluidno, skače kao da ima hidraulične preše umjesto nogu, a mačem maše u nekoliko veselih spontanih grčeva. No, tu su i neprijatelji: klasična kombinacija različitih statičnih meta za gađanje od kojih neke "blokiraju" vaše udarce, a neke bacaju čarolije na vas. Priča se (jao, majko) razvija proporcionalno s vašim napretkom dajući vam nadu da je ovdje riječ o roleplayingu. No, ubrzo nakon početka igre pojavljuje se neka užasavajuće sladunjava princeza s leptirastim krilima pjevušeći poput Sanje Trumbić, vine se u nebo ne davši vam ni sekunde da njezin dar (još ošamućeni predivnim pjevom) nagradite sa dva dugouvježbavana zamaha našiljenom tramvajskom tračnicom.



Ehehehehehehe...mašala boja

ŠTO JOŠ ŽELITE? IGRU?

Igra ne nudi samo priču, princeze i mačeve. Ashgan: The Dragon Slayer nas usrećuje i mogućnošću kombiniranja klasičnog pogleda iz trećeg lica i doomolikog 1st person pogleda dok ciljate svojim simpatičnim batman samostrijelom nastojeći skinuti onog dosadnog negativca s tornja. Osim toga, tu je i simpatični do-it-yourself alkemijski kompletić s kojim lokalno raslinje pretvarate u napitak za iscjeljivanje ili smrtonosno oruđe destrukcije. Među ostalim zanimljivostima, tu je i inovativno sučelje zahvaljujući kojem vam se čini da ste zalijepljeni za uže. No, nije to sve: igra je prepuna bugova, tako da zabava nikada ne prestaje.

Završna misao za ovu recenziju nije pogrda. Naime, zabavni dio čitave histerije supernaprednih enginea morao je dovesti do ovakve nakupine neuspješnog koda. Stoga, slavimo revoluciju, jer nakaze su se počele pojavljivati.

OCJENA

Amaterski tim s hrpom novca uspio je ponovno sprčkati još par tisuća novčanica

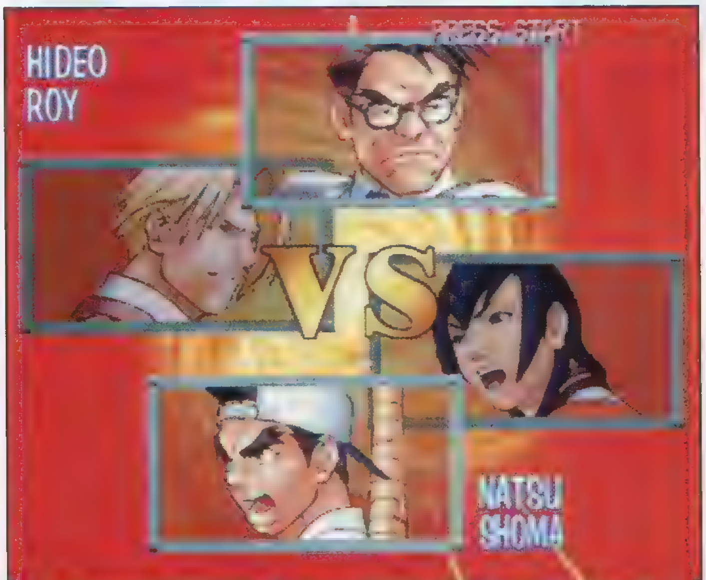
45%

Idemo natući dečke iz drugog kvarta!

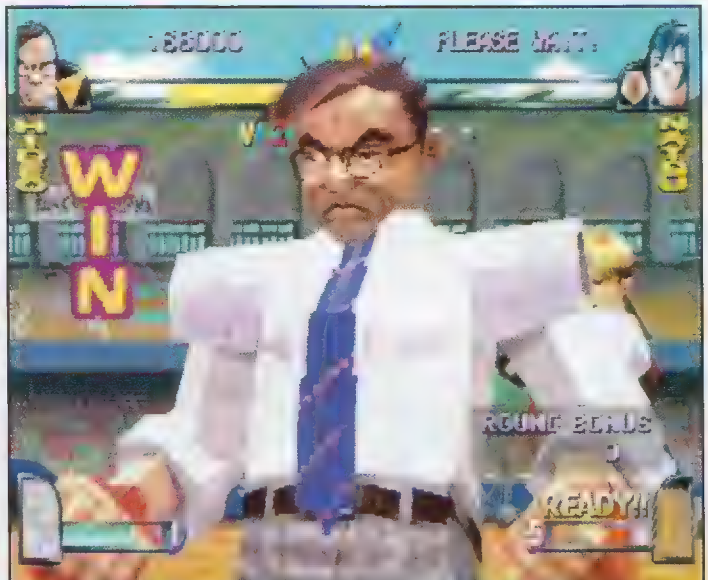
RIVAL SCHOOLS

PlayStation RECENZIJA

Još jedna konverzija igre s arkadnog stroja Capcomovog uhodanog tima. Poznati autori Street Fighter serijala odvažili su se ovaj put odmaknuti od iskušanog 2D modela



Likovi su uistinu različiti - od učitelja preko huligana do školske bolničarke



Iako čiča izgleda staro, ima u njemu još dinamita

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Capcom
IZDAVAČ	Capcom
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock, Multitap
MULTIPLAYER	do 8 igrača (hm, hm...)
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

STREET FIGHTER
Legendarni serijal istog proizvođača je dobio dostojnog nasljednika. Iako je dodana još jedna dimenzija, sličnost u likovima i načinu izvođenja je velika.

TEKKEN
Još jedan serijal konverzija s kojim se Rival Schools, ipak, ne može uspoređivati.

CAPCOM se otisnuo u vode 3D tučnjava naslovom iza kojeg stoji zanimljiva ideja. Društvo iz škole odlučilo je uzeti pravdu u svoje ruke, što daje prostora za različite varijacije na temu skupne i pojedinačne borbe, a igrač ipak osjeća da slijedi neku priču. Ipak, vrlo brzo postaje vam jasno da je riječ o konverziji s automata - veliki bljeskovi i natpisi "N HIT KOMBO" odmah upadaju u oči.

Rival Schools je jedna od rijetkih tabačina koja dolazi na dva CD-a nudeći dovoljno načina borbe za tri prosječne tučnjave i još nekoliko bonusa. Na prvom je CD-u kompletna konverzija svega što možete vidjeti na arkadnom stroju (ja je nisam vidio, ali tako piše u uputama), dok drugi donosi nekoliko grupnih načina borbe, 24 dodatna lika i izvrstan Lesson mode gdje učite rabiti sve udarce i pokrete pojedinog lika i na kraju bivate ocijenjeni za postignuto znanje. Kada (ako ikad) uspijete dobiti ocjenu "S", s lakoćom ćete prijeći igru, a prijatelji će vam zavidjeti na stručnosti i brzini.

DRUŠTVO U BORBI

Posebnost ove igre je u istodobnom vođenju dvaju likova. Zapravo, jedan je glavni, dok drugog rabite za izvođenje specijalnih poteza koji neprijatelju nanose golemu štetu ili vama podižu energiju (npr. ako vam je pomoćni lik bolničarka). Iako na ovaj način može igrati čak 8 igrača istodobno (preko 2 multitapa), njih 6 ima pasivnu ulogu i čeka da uskoči u borbu. Različiti načini borbe (turnir, liga, učetvero...) i efektne animacije različitih specijalnih udaraca čine ovu igru idealnom za tulume i slična okupljanja (znate ono kad se društvo okupi oko ekrana, a komentari pljušte: "Vidi kak sam ga nabio! Joj, gle sad ovo! Pazi, čekaj, sad ću ti pokazati!"). Iako svaki lik raspolaže drugačijim potezima, vidi se velika sličnost sa SF serijalom jer sve pršti od vatrenih lopti i različitih varijacija na temu "dragon puncha". Specijalnih je udaraca toliko da ćete one "standardne" rijetko rabiti, a borba između dvojice iskusnih igrača pretvorit će se u natjecanje tko će brže izvesti odgovarajuću kombinaciju tipki. Nažalost, time se dosta izgubilo na taktičkoj strani borbe, blokiranju i izbjegavanju protivničkih udaraca (doduše, postoji blok i sidestep, ali protiv mnogih poteza ne pomažu), ali Rival Schools ionako ne pokušava biti "ozbiljna" tabačina kojoj bi igrači pristupali studiozno, kao npr. Tekken ili Bushido Blade. Specijalni efekti različitih udaraca zadovoljavajuće su blještavi i vrlo slikovito pokazuju da je riječ o konverziji, dok su likovi ipak malo kockastiji nego što sam očekivao. Pozadine su vrlo lijepo renderirane, s velikim brojem malih animacija koje će pobuditi vašu pozornost. Glazba u igri je poput one u zadimljenim prostorijama krcatim arkadnim strojevima u koje smo često navraćali kao klinci (ja jesam, a za vas ne znam), te pomaže da se stvori neobavezna, vesela atmosfera. Ovo je jedna od rijetkih igara u kojoj se, kad izgubite, ne osjećate utučeno - jer vam se čini da je sve samo zabava. Očekuju vas još i standardni zvukovi udaraca i eksplozija te mnoštvo digitaliziranog japanskog govora likova.



Djevojka kao partner ne donosi dobar zajednički napad, ali vam poljupcem može vratiti energiju



Ovaj će vam natpis vrlo brzo početi ići na živce - Burning Vigor napadi pojavljuju se 5-6 puta u svakoj borbi

Što reći zaključno o ovoj igri? Nije u rangu Tekkena, ali se s njim i ne pokušava uspoređivati. Ovo je igra za Street Fighter fanove koji su se zaželjeli malo neozbiljne zabave, a uspiju li svladati svoju nesklonost prema 3D tabačinama, bit će vrlo ugodno iznenađeni.

U Rival Schoolsu je izvođenje specijalnih udaraca tako lako da nije ni potrebno rabiti uobičajene poteze

OCJENA

Tučnjava kojoj je "neobaveznost" glavno obilježje

73%

Je li ovo pravi nasljednik Twisted Metala?

ROGUE TRIP VACATION 2012

PlayStation RECENZIJA

Vidjeli smo što je 989 Studios napravio od TM3-a, pogledajmo što je za to vrijeme radio Singletrac, začetnik poznatog serijala borbi automobilima



Brdašca su pogodna za gađanje protivnika s visine, udoline za skrivanje - primijenjena strategija čak i u akcijskim igrama



Igranje udvoje na horizontalno podijeljenom ekranu znatno smanjuje vidno polje - osobito na neravnim nivoima

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Singletrac
IZDAVAČ	GT Itneractive
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock, Analog Controller, Link Cable
MULTIPLAYER	2 igrača Split-screen i 4-link
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

TWISTED METAL 1,2,3
Prva dva nastavka napravio je SingleTrac, dok je treći unakazio 989 Studios - Rogue Trip je ipak u rangu dvice.

VIGILANTE 8
Šarenije, napetije, brže.... Ali lakše, i s manje nivoa - teško je odlučiti što je bolje.

IAKO u imenu nema metala, a ništa se i ne savija, svi su već od početka znali u čije se "cipele" Roegue Trip želi uvaliti. Nakon što je Sony otkupio pravo na ime Twisted Metal, SingleTrac nastavlja u istom tonu kao i do sada - preko GT-a izbacuje na tržište još jednu igru u svom stilu. I ovaj je put riječ o borbi vozilima na (ne uvijek) četiri kotača, samo je dodano nekoliko pojedinosti da bi se igra razlikovala od TM serijala (kad je već rabljen isti engine, da ne bi ljudi rekli da je čista kopija).

Znači igra je slična - natjeravanje vozilima (većinom automobilima) po zatvorenim arenama, uništavanje drugih vozila najrazličitijim oružjem i tako od jutra do sutra. Da sve ne bi bilo tako jednostavno, a i da bi opravdali ime igre, na svakom vas nivou očekuje i jedan turist kojeg možete (morate) pokupiti svojim vozilom i povesti u "razgledavanje".

TURIZAM UZ ZVUKE RAFALA

Je li riječ o pucačini ili o razgledavanju znamenitosti? Turisti ipak nećemu služe, u što ćete se brzo uvjeriti: dok je turist u vašem autu, dobivate novac, a ako ga dovedete do posebno lijepih mjesta za slikanje, i nagradne bonuse. Novcem kupujete dodatnu energiju i oružja za izvršavanje vaše glavne zadaće - uništavanja suparnika koji se također bore za naklonost turista. Kako je igrač koji ga vozi u prednosti, postoje posebna oružja koja ne nanose štetu, nego služe njihovom izbacivanju iz suparničkog automobila (znalce će to podsjetiti na SingleTracovu igru Critical Depth gdje ste podmornicama skupljali kristale otimajući ih od ostalih igrača).

Osim skupljanja turista, Rogue Trip donosi još nekih novina. Teren je mnogo neravniji nego onaj u TM2 - postoje različiti brežuljci i udubine koje povećavaju dinamiku, ali



Jadničak neće ni znati što ga je snašlo kad ga pokupim! No sve je ovo za njegovo dobro



Kao ni u Twisted Metal serijalu, ni ovdje ne nedostaje sličnosti s poznatim mjestima

Količina zabave koju je moguće izvući iz Rogue Tripa ovisi o tome koliko ste sličnih igara već igrali

otežavaju preglednost - posebno pri igranju udvoje na podijeljenom ekranu. Nivoa je poprilično broj i prilično su različiti, no primjećuje se nedostatak objekata koje bismo mogli uništiti, kao što smo navikli u sličnim igrama. Mala je zamjerka i to što su Bossovi gotovo jednaki opasni kao i ostali neprijatelji, pa vam neće predstavljati veliku prijetnju. Od dobrih noviteta, svakako treba spomenuti mogućnost unapređivanja oružja - kako po snazi, tako i po osobinama (npr. nekim oružjima možete dodati osobinu slijeđenja protivnika i pretvoriti ih u tzv. "homing" oružja, iako to na početku nisu bila). Za razliku od TM3, igranje učetvero je moguće samo preko linka - po dva igrača na svakom PSX-u. Nekima će se ovo svidjeti, a nekima ne (npr. meni koji sam baš nedavno kupio multitap te ga pokušavam uporabiti u svakoj igri).

Moram ocjeniti igru i smjestiti je unutar žanra? Ljubiteljima ovakvih igara će se svakako više svidjeti nego Twisted Metal 3, no ne mogu jamčiti da će stariji igrači njome zamijeniti TM2. Ako još niste zaigrali nešto slično, pokušajte - Rogue Trip svakako nije dosadan, jedino je u mnogim stvarima neorginalan.

OCJENA

Nije loše, ali je li bolje od drugih pripadnika istog žanra?

75%

Proteza
STARCRAFT BROOD WAR

Starcraft je bio dobra igra. Unatoč svim propustima, predstavljao je novost i pridobio gomilu sljedbenika. Stigao je i nastavak, jeee!



Izgleda li poznato?



Je li sigurno?



Svinje jedne, htjele biste vječno živjeti?



Još jedna maštovita slika, molim!

Promijenjeni su parametri potrošnje kod gradnje i dometi nekih jedinica...



Pušim cigaru na seoskom vašaru

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Blizzard
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Serial Cable, Internet (battle.net)
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STARCRAFT
Ista stvar, samo s više animacija i manje jedinica.

WARCRAFT 2
Starcraftov predhodnik smješten u srednji vijek.

ŠIŠANJE VJEVERICE
Potpuno besmislen i nasilan čin maltretiranja malih bespomoćnih sisavaca.

KAO što sam već spomenuo, Starcraft je bio sasvim solidna igra pomalo otrcanog single player scenarija, dok je kod multiplayera bilo nešto više produktivnih elemenata (u prijevodu: bila je vrlo igrana). Nastavak priče je morao dovesti do ekspanzije, prije ili poslije. Zašto? Zbog toga jer vas Blizzard sve jako, jako, jako voli!

Pretpostavimo da ova ekspanzija za Starcaft nije ni izašla, svi bismo bili sretni sa Starcraft editom, novim mapama i s igrom za tri strane koje imaju autentične osobine i strategije. Mnoštvo igrača bi zaigralo Starcraft samo zbog izvrsne 2d grafičke izvedbe (pokradenog dizajna, ali hej...ništa zato) i mnoštva potencijala da igru uistinu i zavolite. S druge strane, bili je tu i mnogo neuravnoteženih elemenata, spomenutih u originalnoj recenziji. No, bez obzira na to (plus činjenica da ljudi očito ne razumiju da je po mojim standardima 80% vrlo visoka ocjena), Starcraft je bio preokret u real time strategijama iz jednog jednostavnog razloga - ovih dana sve ide u 3d-u, tako da je projekt samo učvrstio Blizzardovu čvrstu poziciju proizvođača strategija.

KERIGENE, KERIGENENE

Proces nastavka rafiniranja još jedne nadoveze za utrljanoupoznati proizvod poput Starcrafta. No, s obzirom da se u ovoj igri pojavljuje toliko novih divnih stvari, jednostavno neću moći izdržati da o tome nešto ne napišem. I samo radi vas, napisat ću ovo s posebnim žarom - Starcraft: Brood War ima sedam novih jedinica, trideset misija i četiri animacije. Promijenjeni su i neki parametri potrošnje tijekom izgradnje i dometi nekih jedinica, a sve to radi usavršavanja multiplayera. Priznajem i to da se jedinice ovaj put savršeno nadopunjuju dajući nekakav ugodan osjećaj bez obzira s kojom stranom igrali. Što se ostalih dobrih osobina tiče, tu je i zgodna uvodna animacija i nekolicina zabavno smišljenih misija koje se nadovezuju dijalogom par spriteova na starom i neprepravljenom ekranu za dijaloge, kao i sve dobre strane prvog Starcrafta te neizreciva gomila na brzinu sprtljanog smeća koje se moglo bez grižnje savjesti dodati kao dvomegabajtna zakrpa. Ali, s obzirom da je naš novac Blizzardu od esencijalne važnosti, ovakvi će se incidenti ponavljati. I sretni smo zbog toga.

Starcraft: Brood War i nije toliko loš iako je neosporiva Blizzardova prevara. Jedina razlika između zakrpanog originala i ovog nastavka je u nekoliko vrhunski izrađenih animacija. Činjenica je da ovdje nije riječ o onome što bi ekspanzija trebala biti, ovdje je riječ samo o okljaštrenoj rumunjskoj protezi sa par zlatnih zuba.

OCJENA

Starcraft je bio dobar. Nastavak nije!

65%

Maverick ponovno u akciji...

TOP GUN: HORNET'S NEST

Top Gun se vraća u igru!!! Hoće li i Hornet's Nest postići uspjeh kakav je postigao Fire at Will, njegov prethodnik?



Grafika je solidna, iak ose moglo malo više poraditi na detaljima na nižim visinama

PIŠE **Alan Graf**

INFO

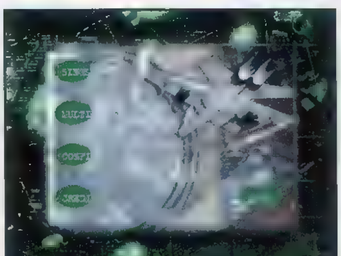
PROIZVOĐAČ	Zipper Interactive
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 Mb, 2 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, Riva TNT, D3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FALCON 4
Vrlo ozbiljna i kompleksna simulacija za sve fanatike koji uživaju u maksimalnoj realnosti.

F 16 MULTIROLE FIGHTER
Izvrsna Novalogicova simulacija jednog od najpoznatijih svjetskih lovaca-bombardera.

MIG 29 FULCRUM
Novalogicova simulacija najpoznatijeg ruskog zrakoplova.



Izbornici su vrlo jednostavni i funkcionalni



Izbor oružja olakšan je postavljanjem predefiniranih konfiguracija oružja

MICROproseovi su nas programeri prije tri godine obradovali igrom Top Gun: Fire at Will, namijenjenoj svima koji su, uživajući u filmu, poželjeli i sami iskušati kako je to letjeti i boriti se protiv najboljih u igri gdje se ne osvajaju bodovi za drugo mjesto i prije borbe ne treba proučiti dva-tri pilotska priručnika, nego odmah sjedate u cockpit i napucavate migove, a sve se moglo toliko konfigurirati da su u igri uživali i pravi hardcoreaši. Njen nastavak, Top Gun: Hornet's Nest, slijedi tradiciju dobre grafike i arkadne igrivosti, što neće proći nezapaženo.

Radnja se nastavlja na radnju filma, u Rusiji je izbila kriza i Amerikanci ondje šalju nosač zrakoplova sa svojim najboljim pilotima. Među njima je i Lt. Pete Mitchell, poznatiji kao Maverick (tj. vi), kojega je, vidjeli ste u uvodnoj animaciji, osobno tražio njegov bivši zapovjednik Hondo nakon kraće rasprave s nadređenim. Unatoč činjenici da niste timski igrač, reputacija neporaženog instruktora u Top Gunu je, očito, prilično utjecala na njegovu odluku (Hondoa ponovno glumi James Tolkan, svima nam poznat i iz filma i prvog dijela igre).

ARKADA ILI SIMULACIJA ?

Za razliku od Falcona 4, kojeg će teškom mukom probaviti samo najveći ljubitelji simulacija (naravno, onih 100-% realnih),



Ovakav pogled u igri naglašava njen arkadni karakter !!!



Great Balls of Fire !!!

"Kick the tires and light the fires big daddy !!!"

Hornet's Nest je igra namijenjena ponajprije onima arkadnog duha, čiji cilj nije "zaključati" raketu na nekog negativca nakon trominutnog prekapanja po MFD-ovima (ako prežive tako dugo), nego po načelu "lock and load" poskidati sve MIG-ove s neba u nekoliko minuta. Ta usmjerenost ka prosječnom igraču vidi se već iz vrlo jednostavnih i funkcionalnih izbornika. Kontrole zrakoplova mogu se svesti na desetak osnovnih pa se igrač može potpuno posvetiti dogfightu. No, da sve ne bi bilo prejednostavno, moguće je u settingsima postavite sve na maksimum; igra će tek onda "vući" na ozbiljniju simulaciju, pa ni maheri koji Mavericka drže bebicom neće biti zakinuti. U prekrasnoj će grafici najviše uživati vlasnici sada već standardnih 3D ubrzivača, a nezaobilazne su i filmske sekvence koje pomažu igraču "uživjeti se" u radnju. Zvučni su efekti solidni, dostojni onih iz pravog Top Guna. Za borbu su vam ponuđene tri ratne zone, Sibir, Irak i Kolumbija. Treba još spomenuti i multiplayer, gdje se uistinu možete ogledati protiv najboljih. AI protivnici, iako će vas namučiti, nisu dorasli pravim igračima kakvih se uvijek može naći na netu.

Iako je ova igra prije arkada nego simulacija, njena će vas grafika, radnja i igrivost zadržati pred monitorom prilično dugo.

OCJENA

Vrlo dobra igra koja nastavlja tradiciju svoje prethodnice!!!

83%



13 YEARS OF
POWER
STATION

Svakog gosta treći puta - dosta

TWISTED METAL 3

PlayStation RECENZIJA

Je li riječ o poslovičnom "trećem pokušaju", ili je krivica na novom proizvođaču, tek - Twisted metal 3 prava je sramota za svoju stariju braću



Iako je malo sitniji, ovakav je pogled u igri udvoje ipak bolji od horizontalno podijeljenog ekrana



U borbi učetvero, pogled na igru je prilično sitan, ali ćete se brzo naviknuti

PIŠE **Berisklav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	989 Studios
IZDAVAČ	Sony
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock, Shock, Multitap
MULTIPLAYER	Split Screen - do 4
PLATFORME	PSX

ALTERNATIVNO

TWISTED METAL 1 & 2
Mora se priznati da je TM serija bila bolja dok ju je razvijao SingleTrac

VIGILANTE 8
Za razliku od TM3, ovdje možete raznijeti gotovo sve objekte u areni.

MOŽDA sam u uvodu ipak malo pretjerao - TM3 nije toliko loš da bi bio potpuno neigriv, tek - ne može se reći da je bolji od prošlih nastavaka. Jednima će sve biti jasno čim čuju da ovaj nastavak ne stiže iz SingleTraca, nego iz Sonyjeva proizvođačkog odjela 989 Studios, dok će drugima biti potrebno više objašnjavanja. Čitajte dalje...

Svi znamo da je lavina igara u kojima uništavamo automobile pokrenuta Destruction Derbyjem i Twisted Metalom. Potonji je privukao više poklonika zato što je imao priču - igrač je u ulozi vozača sudjelovao na turniru što ga organizira svemogući Calypso koji pobjedniku ispunjava jednu želju. Ali, da biste pobjedili, treba preživjeti nekoliko puta borbu do smrti boreći se protiv ostalih "natjecatelja". Kao i prošli nastavci, TM3 nudi na izbor desetak vozača i njihovih vozila - od tenkova do oklopljenih motocikla. Među ponuđenim likovima prepoznat ćete stara lica, ali ima tu i nekoliko noviteta. Zapravo, kroz cijelu se igru izmjenjuju poznati elementi i noviteti.

Je li trebalo išta mijenjati? Nakon golemog uspjeha drugog nastavka, TM3 je bio neizbježan, i da se mene pitalo, tražio bih samo da se omogući igranje učetvero i doda još koja arena. Igranje učetvero sam dobio, broj arena je smanjen a i prilično su dosadne. Nekoliko otvorenih prostora povezano je prolazima koji ne daju dovoljno mjesta strategijskom skrivanju iza objekata i provlačenju kroz tajne otvore. Čak je i mogućnost uništavanja pojedinih dijelova arena smanjena, te je i taj element igre otpao. Ovaj se put sve svodi na frontalne sukobe između vozila. Što se tiče likova, neki su moji miljenici netragom nestali, dok su pridošlice nezanimljive. Jedina je prava novost što životnu priču svakog od njih možete čuti izgovorenu kvalitetno digitaliziranim govorom glumaca.

Posebno najavljivani "feature" ove igre je detaljno razrađeni fizički model vozila - ovaj puta program shvaća vozilo kao model koji dotiče podlogu na četiri mjesta (za razliku od većine igara, gdje su vozila zapravo objekti koji cijelim svojim podnožjem dotiču podlogu). Novi model trebao je osigurati mnogo realniju vožnju i prevrtanje automobila pri sudaru ili dobrom pogotku nekim oružjem. Kao što to obično biva, kompleksne ideje ne uspjevaju. Vozila u TM3 većinu vremena provode okrenuta naopačke, čak i nakon prelaska preko "rizola". Mislite da se to događa samo meni, jer, kao, ne znam voziti? E, pa i kompjutorski kontrolirana vozila također se često prevrću. Ipak, odaberete li teže vozilo, prevrtanje će biti rjeđe, naravno, i kretanje sporije.

Promjena proizvođača nije Twisted Metalu donijela ništa dobro. Tužno je kada je drugi nastavak bolji od trećeg

Tehnički je igra prilično dorađena, ali nije bez mana. Grafika vozila nije lošija nego prije, ali nije ni bolja - samo se stil promijenio. Zvučni su efekti na visokoj razini, osim zvuka koji čujete dok prolazite kroz vodu ili lavu, gotovo je istovjetan zvuku vaših mitraljeza. Zanimljiva novost u ovoj igri su i različite perspektive iz kojih gledate na svoje vozilo, ali vam u većini slučajeva vidno polje nije dovoljno široko da biste se mogli dobro snaći. Igranje u udvoje, utroje ili učetvero dobro je riješeno, nema usporavanja, ali se frame rate pri igranju učetvero primjetno smanjuje. Uistinu kvalitetna novina je mogućnost da u borbi imate kompjutorski kontroliranog partnera. Ipak, kao i sa ostalim elementi ove igre, i tu postoji kvaka - primijetiti ćete da, iz nepoznatih razloga, vaš partner gotovo uvijek pogine prije svih natjecatelja.

Većina navedenih problema ne bi imala velik utjecaj na igranje samo da su se programeri malo više potrudili pri kreiranju nivoa i malo bolje razradili razvikani fizički model automobila. Ovako, radije uzmite TM2 ili Vigilante 8 - Twisted Metal 3 svidjet će vam se samo ako niste vidjeli njegovu mlađu braću.



Gužva na ulazu u kuću Djeda Mraza. Čini se da su u ove zimske dane svi željni darova

CHEAT CORNER

Za one koji se ne žele mučiti ovom osrednjom igrom, a željeli bi pogledati sve nivoe, ovdje su šifre (dobivene stvarnim igranjem, a ne prepisane s interneta):

X, START, LIJEVO, LIJEVO, L2
GORE, DOLJE, TROKUT, L1, R1
LIJEVO, X, DESNO, X, KVADRAT
L1, DESNO, X, START, LIJEVO
O, O, LIJEVO, DESNO, LIJEVO
SELECT, DESNO, L2, L1, L1
O, L1, TROKUT, X, DOLJE

OCJENA

Neinventivan dizajn nivoa i stalno prevrtanje odbit će vas od ove, inače prosječne, igre

60%

Igre su u zadnje vrijeme strašno popularne.

No zašto onda da i mi ne napravimo neku igru?

Igraj se s nama!

Zato smo tu!

ALGORITAM & HACKER

Pogodi CeDe



Odgonetni što se krije iza puzzle, pogodi o kojoj se igri radi i pošalji kupon sa rješenjem što prije na našu adresu. Da ti bude lakše, reći ćemo ti da je izdavač ove igre **GT Interactive**

Nagrade su:

1. **Naslov koji pogađate**
2. **Igra "Theme Hospital" za Playstation konzolu**
3. **Komplet alata "Boeder" za popravak tvog omiljenog Pisija upotpunjen igricom KKND**

Ako nitko ne riješi (u što sumnjamo), u drugom broju puzzle će biti bogatiji!

Ako si iz Zagreba ili okolice i pronađeš svoje ime u sljedećem broju na istoj stranici odmah otrči do **"Algoritma"** multimedija centra u **Gajevoj 1** i s ponosom pokupi svoju nagradu, ali ako nisi ne očajavaj jer tu je naša poštanska služba koja će ti uručiti nagradu.

KUPON

Odgovor:________________

Ime i prezime

....

Adresa

....



Svakako

Ovdje možeš naručiti i HRVATSKO IZDANJE Sim City 3000 po posebnoj cijeni od

299,99

umanjenoj za 10%

ALGORITAM

NARUDžBENICA:

Ovim neopozivo naručujem .... primjerak(a)
Sim City 3000 po cijeni od 299,99 kn umanjenu za 10%
Ime i prezime..
Adresa..
Telefon.............................. Potpis ....

Ludilo vlada ludnicama, a zaigrate li ovu igru, moglo bi se uvući i u vas!

BLACK STONE CHRONICLES

Želite se opustiti od stresova svakodnevnog života? Posudite si kakav hororac ili zaigrajte ovu igru.



Preuređeno pročelje nekad zapuštene ludnice. No, lijepe tapete ne mogu skriti stare zločine i sasušenu krv

Elegantno, uglađeno, iskvareno...



Vaš stari, nemirni duh koji je zakuhao cijelu stvar



Vaše čedo koje morate spasiti iz ralja izopačenog duha vlastitog oca

"...prava se kvaliteta horor aspekta ove igre očituje u njenoj psihološkoj komponenti"

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Legend Entertainment
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P133, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

11TH HOUR
Sličan grafičko-idejni lajt motiv, no potpuno besmislene (ne)logičke začkoljice.

SANITARIUM
Ako želite poludjeti i uživati u tom ludilu, ovo ne smijete propustiti!

VJEŠTINA izrade klasičnih, intrigantnih avantura, čini mi se, ubrzano kopni - u posljednje vrijeme naguravaju 3d grafiku, specijalne efekte i svu silu nepotrebnih stvari u ovaj najstariji tip kopjutorskih igara. No, čini se da Legend entertainement ostaje dosljedan sebi - i nadalje ulaže goleme napore ne bi li stvorio tople, atmosferične i nadasve zanimljive avanture. Jedna od najsvježijih potvrda tog trenda je i Black Stone Chronicles, igra nastala jednoipolgodišnjom suradnjom Legenda s Jonom Saulsom, nama prilično nepoznatim piscem horora. Nastala je opuštajuća avantura klasičnog tipa kroz koju se provlači nadrealna priča o proganjajućoj prošlosti, nasilju i mrtvim dušama bez mira koje lutaju našim svijetom.

Vi ste sin posljednjeg vlasnika negdašnje Black Stone ludnice (sada preuređene u muzej), zaintrigiran neobičnim i bizarnim ubojstvima koja su se nekoć ondje zbila. Privučeni nekom neobjašnjivom silom, dolazite u asylum da biste se ponovno sreli s vašim mrtvim ocem koji, očito, nije mogao naći svjetlo na kraju tunela. Da bi stvar bila još gora, stari od vas zahtijeva da za nj izvršite neka ubojstva te tako osvetite njegove neshvaćene metode znanstvenog rada. Odbivši suradnju, stari duhonja zatočuje vašeg sina, skriva ga u ludnici, a na vama je pronaći ga dok tatica od njega ne napravi ubojicu kojeg traži. Ovdje započinje igra vješto stopljena s Quick time FMV uvodnom animacijom. Kroz cijelu igru, kao i u špici, provlači se atmosfera straha i hladni dašak parapshiloškog - igranjem otkrivate tamnu prošlost nesretne ludnice i susrećete mnoge nemirne duše. Prekrasna grafika prati navedeno, a sve sobe, predmeti i namještaj izgledaju kao da ih je dizajnirao kakav priznati uređivač interijera. Osim upečatljive grafike, atmosferi pridonosi i jeziva glazba prateći svojim ritmom i lokaciju i situaciji u kojoj se nalazite. Kretanja kroz lokacije je predefinirano i prerenderirano, spojeno lijepim FMV animacijama. No, tehničkoj strani Black Stone Chroniclesa ne smije biti dan prevelik naglasak, čar ove igre je već samo igranje, otkrivanja i razmatanje priče.

HIGH SPIRITS

Igrajući Black stone, kojiput ćete se osjećati kao da čitate dobru knjigu, a osim precizne izvedbe, za to su najzaslužniji izvrsni glasovni talenti glavnih protagonista, posebice vašeg mrtvog oca. Od nekih dijaloga će vam se nakostriješti dlake na glavi, iako sami po sebi nisu stravični, jer se prava kvaliteta horor aspekta ove igre očitava u njenoj psihološkoj komponenti. Naime, dužim igranjem počet ćete otkrivati jezovitu prošlost ove ustanove i njenih nesretnih stanara od kojih su neki, iako mrtvi, još uvijek vezani za nju. Otkrivat ćete veze između pokupljenih predmeta i njenih bivših vlasnika, ulaziti u njihove sobe, u njihovu prošlost i zaboravljenu privatnost, a sve to pomoću vrlo jednostavnog i vrlo funkcionalnog sučelja rješavajući logičke zagonetke i probleme, što je prava sreća jer se u igrama ovog tipa često znalo otići u nelogične krajnosti koje ne bi znali riješiti ni sami autori (prisjetite se opako frustrirajuće avanture "11th Hour"). Ovdje toga nema, za prelaženje igre dovoljno vam je uključiti samo lijevu polutku mozga. No, iako je Black Stone Chronicles vrlo korektna i atmosferična avantura, ne vjerujem da će postati hit - ponajprije radi svog polaganog tempa i smirenog igranja. No i ovakve su igre uvijek imale svoju probranu "publiku" koja ih je znala cijeniti, i koja je, vjerujem, nešto starijeg godišta. Uostalom, ne moramo baš svi igrati Sam and Maxa i Grimm Fandango!

Sve u svemu, ako vam se ne da previše opterećivati i ako ste jedan od onih koji vole u svakoj igri sve istražiti i pročitati, vjerujem da nećete biti razočarani bacite li oko na Black Stone Chronicles. Uostalom, već dugo nismo dobili alternativnu avanturu ovoga tipa, s atmosferom koja bi se mogla nožem rezati i fino obrađenom spiritualnom tematikom. Stoga ako su vam bliske ovakve ideje, nemate 3d ubrzivač (koji vam ovdje neće ni trebati), nabavite ovu igru i uživajte u strahu. ◄

OCJENA

Ništa što bi vas pretjerano iznenadilo, no volite li ovakav tip avantura, ovo je pun pogodak.

77 %

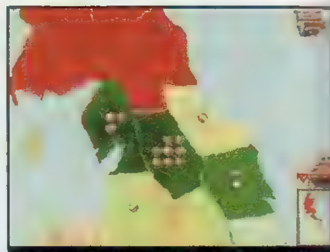
Marsovci (ponovno) napadaju !!!

WAR OF THE WORLDS

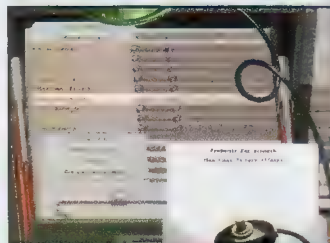
Računalna konverzija knjige po kojoj je nastala i najpoznatija radiodrama u povijesti konačno i kod nas!



Izgradnju i utvrđivanje baze izvodite u arkadnom modu



Strategijski dio podsjeća na Axis & Allies



Istraživanja će vam uvelike poboljšati šanse za premoć

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Rage
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb, 1 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 2 Mb graf.
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOTAL ANIHILATION
Starija igra, no još uvijek vrlo zanimljiva i igriva

AXIS & ALLIES
Konverzija jedne od najpoznatijih strategija na ploči. Ako volite kombinaciju Rizika, i 2. svjetskog rata, ovo je igra za vas.

JEDAN OD STARIJIH UFO NASTAVAKA
Malo zastarjela igra, ali još uvijek jedna od najrazrađenijih te tematike. Pogotovo pali imate li slabije računalo.

JEDNOM od najpoznatijih radiodrama svih vremena smatra se "The War of the Worlds", kojom je Orson Wells 30.10.1938. izazvao masovnu paniku u SAD. Temeljena na istoimenoj H. G. Wellsovoj knjizi (izdana 1898.), popularno je dobila naziv "Invazija Marsovaca". Programeri Ragea su, svjesni činjenice da je tržište krcato takvom vrstom igara, odlučili rekonstruirati izvornu verziju, napisanu prije 101 godinu i sudeći po svemu, nisu pogriješili.

Godina je 1898. Bježeći sa svog umirućeg planeta, Marsovci su isplanirali invaziju na Veliku Britaniju uvjereni da će njenim padom, pasti cijela Zemlja. Kapsule prepune izvanzemaljskih jedinica, padaju u srce Britanije. Izgubivši bitku od znatno brojnijih Britanaca, odlučuju se spustiti na sjever, gdje je manji otpor. Ubrzo pada Škotska i počinje napad na Englesku. Englezi, uvjereni u svoju pobjedu u središnjoj Britaniji, prekasno bivaju obaviješteni o užasu koji ih čeka. Tu uskačete vi, kao preambiciozni Marsovac željan slave ili kao smireni Britanac, vodeći kraljičinu vojsku u borbu do istrebljenja.

BOŽE, SPASI KRALJICU - JER NITKO DRUGI NEĆE !!!

Konačno nešto nova !!! Ovo je jedna od prvih strategija koja nije utemeljena na misijama. U cijeloj je igri važan samo jedan cilj: istrijebiti neprijatelja. Još je jedna novost: ako i izgubite bitku, još uvijek možete dobiti rat. Na početku birate stranu: Marsovce ili ljude. Iako programeri tvrde da su snage uravnotežene, nisam se mogao oteti dojmu da su Marsovci osjetno jači. Istina je, ljudi je mnogo više i industrijski su mnogo jači, no što im to vrijedi, pogotovo u početku, kad im je potrebno dvanaestak tenkova da skinu samo 3 Marsovska šetača. Ta uravnoteženost snaga dolazi do izražaja tek poslije u igri, kad ljudi razviju jača oružja i pošteno se ukopaju. Navedimo i neke novosti što ih igra donosi: potpuno je nelinearna, što bi značilo da sami izazivate sukobe kad vam god to odgovara, u bilo koje vrijeme. Igra sadrži dva moda: strategijski i akcijski. Strategijski je dio pomalo sličan igri Axis & Allies, s tim da se odvija u realnom vremenu baš kao i cijela igra. U njem upravljate svojim resursima, jedinicama i istraživanjima, određujete lokacije i jedinice koje će se sukobiti. Arkadni dio igre podsjeća na Total Anihilation, ne odvijaju se u njem samo borbe, nego je moguće izgraditi svoje strukture i raspoređivati jedinice po karti pokrajine. Grafika je u strategijskom dijelu više-manje onakva kakva se i očekuje od takve igre, a njena prava snaga dolazi do izražaja tek u arkadnom dijelu gdje razlučivost može ići do nebeskih 1280 x 1024 sa 16-bitnom bojom, dakako, imati li dovoljno jak stroj i monitor koji to može podnijeti. O specijalnim efektima samo pohvale. Kvaliteta prikaza je više nego fenomenalna. Particle efekti su na visini, a najviše nas je iznenadilo što se u noćnim misijama ispred vozila (koje su kao i u TA 3d objekti, a ne spriteovi) vidi slabašna svjetlost koja predstavlja farove (tenkovski farovi u 19. stoljeću ????), no bilo kako bilo, prekrasno izgleda. Zvuk je solidan, posebno treba pohvaliti glazbu za koju je bio zadužen Jeff Wayne.

Sveukupno gledano, ova je igra jedno solidno ostvarenje, s prekrasnom grafikom, zadovoljavajućim zvukom, no zbog pomalo dosadnog strategijskog dijela, cijela igra brzo dosadi, i to je jedan od razloga (kao i nepostojanje multiplayera) zašto je nismo ubacili kao preporuku mjeseca.

PRIJE 46 GODINA

Godine 1953. se pojavila prva ekranizacija ovog remek-djela, a ovako su izgledali reklamni posteri za taj film...





OCJENA

Vrlo solidna igra za sve koji su uživali u TA- u, ali i za one koji vole strategije tipa Riziko, Axis & Allies i slične

83%

Veličina nije važna. Taktika je !!!

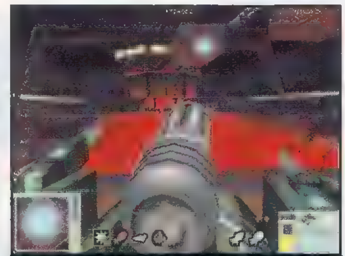
Živčani tenk RECOIL

Tenk, pa još i amfibija, pa sve to u budućnosti... Što će nam više od života?



Znao sam, znao sam, treći svjetski, rekao sam vam...

Je li potreban ikakav komentar?



Bez dobrih i brojnih zatvorenih prostora ne može se u nijednoj 3d pucačini. Zijev!



Amfibijski mod vožnje po kiši. Samo da ne promoći!

Igrajući, počet ćete tražiti neku dubinu i svrhovitost u svemu tome, zapitavši se zašto, zaboga, ne igrate Quake?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Zipper Interactive
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3dfx
3D PODRŠKA	3Dfx
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

EXTREME ASSAULT
Igra vrlo slične tematike, ali bolje i zanimljivije izvedbe. Vozite tenk i letite u heliću.

UPRISING
Želite li u futurističnoj tenk- akciji uporabiti i mozak, kupite Uprising, ali izbjegavajte nastavak.

M1A2 ABRAMS
Odlična igra samo za prave tenkiste.

KAKO je jednom jedan britanski *kolega* mudro primijetio, najgore je recenzirati igre prosječne kvalitete. Ako još spadaju u više nego prežvakan žanr poput 3d pucačine iz prvoga lica, ne ostaje ništa drugo doli rutinski odraditi posao da bi svi mirno mogli otići na spavanje. Na moju nesreću, upravo je Recoil takva igra - slika bi joj mogla stajati u rječniku pod pojmom "ubijbože osrednje." Primimo se, dakle, posla...

(ZLATNA) SREDINA

Recoil je totalno tipična, potpuno šablonizirana 3d pucačina u kojoj upravljate futurističnim tenkom/amfibijom kroz nebrojene misije i nivoe čisteći sve što vam se nađe na putu. Razlog vašeg nasilnog ponašanja pojašnjava neuvjerljiva pričica kompjutori-bi-osvojili-svijet tematike, no što se vas tiče, glavno je da znate gdje je smještena *fire* tipka. Prolazeći misijama, sretat ćete različite neprijatelje, skupljati oružja i diviti se bojama. Bože... Višak agresije izbacivat ćete u različita okružja, od otvorenih prostora plaža i uzletišta do nezaobilaznih hodnika, tvornica i tunela. Grafika varira, ali se igranje konstanto odvija na isti kalup - vjerujem, već znate: uništi taj i taj *power generator,* zatim to i to postrojenje/raketni silos/oružje. Prilično neoriginalno, ali što se može. Monotoniju će tu i tamo razbiti pokoja (vrlo kvalitetna) AVI animacija u kojoj neki tipovi glumataju techno freakove-borce protiv kompjutora (ne vuče li to na Terminator 2) i objašnjavaju vam vaše buduće zadaće. Animacije će biti lijep začin, a od aktivnih kortiko-cerebralnih procesa koje ćete rabiti prelazeći misije uglavnom su to oni vozi-pucaj-vozi-pucaj tipa, što je lijepo, jer svi ponekad (svakog dana) zaželimo odmoriti mozak od trivijalnosti poput skupljanja ključeva u nekim FPP-ima, no bilo bi još ljepše da nam je Recoil barem na tom području pružio i više. Naime, kao i sve drugo u igri, i grafika je prosjek prosjeka, s upadljivo niskorezolutivnim teksturama koje će je učiniti prerazmuljanom. Ni od svjetlosno-pirotehničkih efekata nemojte očekivati ništa spektakularno jer su oružja i posljedice njihove uporabe prilično neupečatljive. Ako su autori već stavili naglasak na potpunu akciju, mogli su se potruditi oko vizualne atraktivnosti koja je ionako glavni adut u igrama ovoga tipa, te nas njome napaliti i zalijepiti za igru. No, razlog postojećem stanju mogao bi biti u dugom razvoju Recoila, što znamo po tome jer je demo bio u opticaju prije dobrih 3-4 mjeseca. Uostalom, svi znamo da su igre ozbiljan biznis, a vrijeme i konkurencija gaze sve...

JA BIH RADIJE U PJEŠADIJU

Što nam, dakle, uopće ostaje i što Recoil može ponuditi igračima? Bez obzira na sve dosad navedeno, Recoil nikako ne smijemo ožigosati epitetom loše igre jer sve funkcionira vrlo korektno, grafika je iznimno brza i gledano u cjelosti nije previše izražena nijedna negativna strana. Zbunjujući može biti tek sustav upravljanja (vožnja na tipkovnici, a smjerovi kupole na mišu), no i to se može namjestiti ili se na to priviknuti. Rasturanje neprijateljskih tenkova, letjelica i struktura će vas zaokupiti neko vrijeme, a i sama igra sadrži dosta dinamike da ne postane dosadnom i monotonom. No, igrajući, počet ćete tražiti neku dubinu i svrhovitost u svemu tome, zapitavši se i sami zašto onda, zaboga, ne igrate Quake kad ste već adrenalinski ovisnik. No, budući da igre u kojima vozite tenk imaju neki malo specifičniji štih, akcijski fanatici će je vjerojatno odigrati do kraja, a prosječni igrači možda do polovice i zaboraviti. Sve u svemu, kupite li Recoil, nećete dobiti nikakav igrački biser kojem ćete se iznova vraćati, ali nećete ni žaliti uloženog novca. ◄

OCJENA

Prosječna igra, prosječne trajnosti; kupite, odigrajte, zaboravite

70%

RECENZIJE PLUS

14 BONUS RECENZIJA

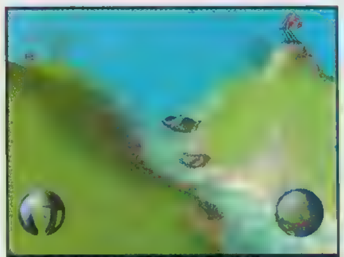
Recenzije Plus su ponovo s nama, točnije 14 njih! U želji da vam u svakom broju predstavimo što je moguće više novih naslova, pokrenuli smo rubriku Recenzije Plus u kojoj u skraćenoj formi predstavljamo recenzije igara za koje ipak morate znati, a inače ne bi zbog pomanjkanja prostora ušle u časopis. Upravo zato je "Hacker jedini časopis koji daje više".

VIRUS 2000

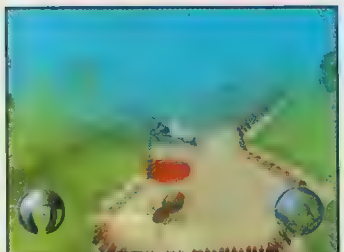
Ne, ovo nije milenijski bug!



Odlična grafika ušutkat će sve kritičare



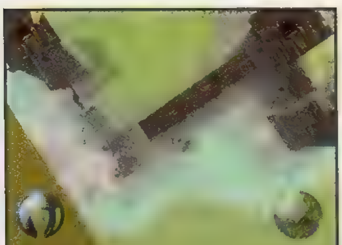
Vožnja kroz kanjone može biti zabavna ili tragična, ovisno o vašem umijeću



Ubij, Miško, žohara!

INFO

PROIZVOĐAČ	Frontier Developements
IZDAVAČ	Groiler Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P133, 32MB
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet



Kad kamera poludi...

Braben, Braben, David Braben, zvuči poznato, zar ne? Barem vama koji ste prešli petnaestu i još se sjećate Elite, te praroditeljice svih mogućih Wing Commandera, Privatera i Freespaceova, čiji je autor spomenuti tip. Stekavši globalnu slavu svojom Elitom, Braben je osamdesetih godina osmislio još jednu igru koja je svjetlo dana ugledala na Acornovom Archimedesu, a zatim se ugnijezdila na Amigi te možda nepravedno potpala pod sjenu svemoćne Elite. No bez obzira na to, ta prekrasna igra imena Virus je svojim jedinstvenim načinom upravljanja letjelicom, implementiranim fizičkim i gravitacijskim zakonima te nevjerojatnom 3d grafikom (za ono vrijeme) ubrzo stekla krug vjernih poklonika...

Taj tip sanjarsko-nostalgičarskih igrača je vjerojatno i najzaslužniji za remake i povratak ove jedinstvene igre. Što nam, dakle, nudi Virus 2000? Kao prvo, imat ćete priliku braniti vaše planete od zlih aliena koji po tlu šire svoj smrtonosni virus okupirajući vaš teritorij kroz 5 potpuno tipski i grafički različitih svjetova (zeleni svijet, kameni svijet, podvodni, močvarni i alienski svijet).
Svoje plemenite ciljeve ispunjavat ćete leteći ili lebdeći u svemirskom brodiću tamaneći aliene, što će biti jedinstveno iskustvo jer se on pokorava svim gravitacijsko-mehaničkim zakonima prirode. Kutni momenti, centrifugalna sila i inercija postat će vam vrlo bliskim pojmovima... Taj najbitniji element koji poznajemo još iz originalnog Virusa od vas zahtijeva mirnu ruku i precizne pokrete ne želite li se konstantno zaletavati u drveće i stijenje. Upravljanje koje se može olakšati pomoću nekih opcija je najinteresantniji element samog igranja, no na nj se prilično teško priviknuti pa će vrijeme utrošeno na to biti presudno za odluku o daljnjem igranju ili odustajanju od Virusa; neki će njime lako ovladati i nastaviti igru, dok će oni nestrpljiviji vjerojatno izbrisati V2000 s harda i vratiti se Quakeu / Sinu / Đuki. Treba li reći da su osnovne odlike starijih igara bile originalnost ideje i igraće umijeće koje su pravi igrači uvijek znali cijeniti. Nemojte da vas navedeno odbije jer, iako V2000 vuče čvrste korijene od svog prethodnika, vizualno izgleda vrlo atraktivno (Direct3D), a i svojim čistim napucavanjem privući će šire igraće mase. No bez obzira na to, ostaje činjenica da će V2000 ipak najviše cijeniti prekaljeni igrači, ali će i ostali uživati u njegovoj jednostavnosti, igrivosti i zaraznosti. Stoga se potrudite i ponovno proživite onaj teškoopisivi osjećaj starih dana igrajući ovaj svježi proizvod koji se uspijeva probiti u moru visokobudžetskih igara koje koliko god zabavljaju, toliko i opterećuju.

Krešimir Lauš

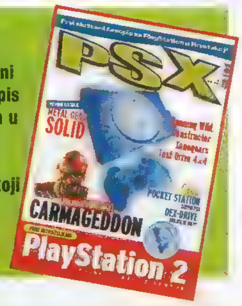
OCJENA

Originalno, jednostavno, zarazno!

80%

PSX RECENZIJE

Konačno možemo reći KRAJ pismima koje potpisuju vlasnici PlayStationa, a u kojima se od nas traži povećanje broja stranica za PSX u Hackeru. Iako smo prostor posvećen Amigi iskoristili za PlayStation, PSX-aši još uvijek nisu u potpunosti zadovoljni. Međutim, 22. veljače 1999. će biti datum koji će svaki ponosni vlasnik PSX-a upamtiti jer tada će svjetlost dana ugledati najveći izdavački poduhvat u Hrvatskoj nakon Hackera: "PSX"- jedini službeni časopis za PlayStation u Hrvatskoj. Vidimo se 22. veljače.



GRAND TOURING

Još jedna autosimulacija želi svoj dio kolača na tržištu, ali za to nije dovoljno samo zvučno ime



Grafika je jedna od boljih strana igre



Replay funkcija je dobra za pregledavanje "vrućih" scena

INFO

PROIZVOĐAČ	Elite System
IZDAVAČ	Elite System
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

Grand Touring, hm ... Grand Touring. Zvuči li vam to poznato? Ako ste u posljednje vrijeme imalo pratili događaje vezane uz Playstation (čitate li redovito Hacker, onda sigurno jeste), odgovor je – da. Grand Touring toliko žarko želi biti Grand Turismo, ali čini se da su uspjeli kopirati jedino ime igre.

No dobro, neću pokopati igru već na samom početku, pogledajmo najprije što nudi. Nakon bezobrazno dugog učitavanja i bez ijedne animacije slijedi pomalo čudno i nepregledno sučelje. Nakon nekoliko pokretanja igre otkrio sam i par bugova, primjerice, ne pamti neke postavke koje ste izmijenili u opcijama. Ali sučelje nije bitno, glavno da je igra dobra ...

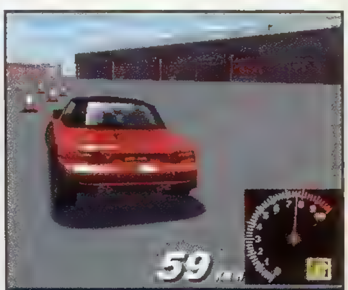
Razočaranja slijede. Grand Touring je prvenstvo koje se vozi po stazama diljem svijeta, ali ove u igri, nažalost, nisu napravljene po njima (treba imati licencu) nego su ih izmislili. Ima ih četiri vrste: obična staza kroz prirodu, gradska, ovalna i planinska, a svaka ima i dvije podvrste te ih je ukupno osam. Možete ih i okrenuti (*mirrored*), ali time ne dobijate mnogo- desna skretanja postaju lijeva i obrnuto. Auta je također osam, ali su na početku slobodna samo dva - da biste dobili ostala, trebate, naravno, osvajati prvenstva. Iako nije ni jako realistična, a ni AI vozača nije prevelik, ovo je jedna od težih igara. U Simulation modu (samo u njemu se mogu osvajati prvenstva) auto proklizava kao lud i to dijelom zbog očajnih kontrola (ne pomaže ni analogni joystick, ni volan). U Arcade modu, pak, automobili skreću bez proklizavanja brzinom većom od sto na sat. Dobro, to bi im se mogli i oprostiti kad vrijeme za prolazak kroz checkpointe ne bi bilo tako prekratko.

> **"iako igra na početku izgledala solidno, poslije su se razočaranja nizala jedna za drugim."**

A sad nešto dobro o igri: vožnju možete poboljšati na poligonu vježbajući slalom između čunjeva, osmice, skretanje s ručnom kočnicom i vožnju unatrag. Grafika u igri je solidna, vremenski uvjeti su dobro dočarani te možete birati između sunčanog, kišovitog ili snježnog dana, a postoji i noćna vožnja. Rezolucija je nažalost samo 640x480, ali zato ni igra nije hardverski prezahtjevna.

Zaključak nakon svega ovoga je očit: na prvi pogled igra izgleda solidno, ali s vremenom, propusti su se nizali jedan za drugim, tako da je na kraju ispala ispod prosjeka. Možete je mirne duše zaobići i uživati u drugima.

Mario Bošnjak



Na poligonu usavršavate svoje vještine



Teksture drveća nisu lijepo dorađene

OCJENA

Dobra ideja, ali izvedba je vrlo loša. Ne može se boriti protiv današnje konkurencije

74%

FORMULA 1 '98.

Novo izdanje Formule 1 stiže nam u posve novom ruhu. Boljem?



Uspijete li preživjeti gužvu na startu, svaka vam čast!



Arkadni mod je alfa i omega ove igre!



Tužna realnost na koju ćete se ubrzo morati privići...

INFO

PROIZVOĐAČ	Visual Sciences
IZDAVAČ	Psygnosis
PODRŽANI HARDVER	n/a
MULTIPLAYER	Split-screen, Link-up
PLATFORME	PSX

P*sygnosisova Formula 1* svrstala se među *PSX* klasike. U vrijeme kada se pojavila, konzole su po brzini grafike još uvijek bile ispred *PC*-a pa su mnogi ljubitelji formule upravo zbog te igre odlučili kupiti malu kutiju radosti. Za ondašnje pojmove, F1 je bila nevjerojatno brza i grafički toliko lijepa da je unatoč svom arkadnom karakteru ubrzo proglašena najboljom simulacijom formule. S novom je sezonom stigao, naravno, i nastavak, gdje su riješeni mnogi nedostaci i dodatno ubrzan engine. Nakon toga nastupaju korjenite promjene - razvojni tim ove igre prestaje biti *Bizzare Creations*, a palicu '98. preuzima *Visual Sciences* koji se, definitivno, nije snašao u svojoj novoj ulozi.

Nekoć najbolja PSX simulacija formule izgubila je sjaj

Visual Sciences je krenuo od samog početka. Igra je ponovno napisana i nema gotovo nikakve veze s prijašnjim nastavcima. Od sučelja do grafičkog pokretača, sve je potpuno novo, no pitanje je koliko je to bolje od onog starog. Nažalost, *Visual Sciences* je napravio golem korak -ali unatrag, svojim se ostvarenjem nije uspio vratiti ni na polaznu točku, do stare *Formule 1*.

Teško je povjerovati, ali realnih poboljšanja u igri nema. Od dobrih stvari, tu su samo novi podaci o vozačima i ekipama, vrlo autentične staze i brojni načini igranja koji uključuju i arkadne i simulacijske verzije, a multiplayer i split screen i link-up mod, no, na to smo sve već navikli. Najviše nas zanima što se promijenilo na stazi. Prvi je pogled zadovoljavajući. Bolidi su dobro modelirani, okoliš kvalitetno napravljen, no sve se mijenja čim počne utrka - vozila se pretvaraju u kockaste formacije, okoliš nestaje i pojavljuje se, a vaš se bolid pokorava posve novim zakonima fizike - ili ne reagira ili skreće pod pravim kutom. Kočnice su prava lutrija jer ne poznaju malu korekciju – ili ćete nagaziti do daske i zaustaviti se (baš kao u pravoj formuli) tek za stotinjak metara ili ćete nastaviti kroz travu pa do barijere. Nema kočenja pred zavojem i izvlačenja, nema uporabe rubnika, nema ničeg! Umjetna je inteligencija, ako se tako može nazvati, preuzeta vjerojatno iz *Vigilantea 8*, a oduzeli su joj i svo naoružanje. Nema šanse da vas netko pokuša izbjeći ili pošteno preteći. Jedino vam još ostaje arkadni mod, gdje se možete naguravati i voziti po travi do mile volje. O realnoj simulaciji formule ovdje nema ni govora.

Ovu bih vam igru preporučio samo kad bih vas istinski mrzio. Pametnije vam je kupiti neki od prošlih nastavaka, nego ovo novo "ostvarenje". Ako *Visual Sciences* opstane i zadrži razvojno pravo (u što vrlo sumnjam), možda dogodine dobijemo kvalitetniju igru. Upozoreni ste!

Dario Rakovac



Split-screen je nešto što će vam pružiti mnogo novih načina zabave. Pitate se tko će duže ostati na stazi?



Na startu još i ima mjesta optimizmu, poslije počinje veselje!

OCJENA

U odnosu na prijašnje nastavke, izdanje '98. je veliki korak - unatrag

55%



Priprema! Pozor! Pali!!

V-BALL BEACH VOLLEY HEROES

American Technos / Funsoft

Raščistimo odmah na početku, V-ball nije odbojkaška simulacija. Mogli bismo je nazvati arkadnom odbojkom. Zašto? Zato što ima arkadnih elemenata.

Možda će vam gore navedeno zvučati pomalo čudno, ali kakva je to odbojka u kojoj igrači imaju specijalne poteze u obliku karate udaraca, u kojoj morate paziti da vam lopta ne ozlijedi igrača? Čovjek bi pomislio da je ovdje riječ o nekoj tučnjavi. Vjerojatno je to i trebala biti, ali se neko u posljednji čas sjetio i rekao: "Hej, pa tržište je krcato tučnjavama, neka ovo bude odbojka", i tako je nastao V-ball.

U ovoj igri nema nikakve uvodne animacije, odmah se pojavljuje izbornik koji kao da je iz doba C64. No dobro, nismo nikad igre ocjenjivali po tome, ali bi malo više truda dobro došlo. Bacimo se sad na igru. Moći ćete zaigrati turnir ili jedan meč (free play) vodeći jednu od devet momčadi, vrlo raznolikih, koje svoje korijene vuku iz tučnjava, što je lako zaključiti po njihovim imenima (Ninjas, Kung-fuus, Soldiers...Sexies). U svakoj su momčadi po dva igrača različitih vještina i izdržljivosti koja se mjeri u hitpointsima, a govori vam koliko puta vašeg igrača može pogoditi lopta, a da se ne umori. Svaka momčad igra na terenu koji joj najviše odgovara, a i glazba koja se čuje tijekom igre bit će različita za svaku momčad. Sama je igra vrlo dinamična i zabavna. Vaši igrači jure po terenu kao ludi, a za loptom se bacaju kao da je od suhog zlata. Odličan je osjećaj pogoditi protivničkog igrača loptom kad je nije spreman vratiti, jer će se ispružiti po terenu koliko je dug i širok. Postizanje svakog pogotka igrači će proslaviti na poseban način, od običnog "give me five" pa do bezglavog trčanja oko terena. Za svaku pobjedu u turniru dobit ćete novčanu nagradu. Tim novcem možete kupiti različita poboljšanja za svoje igrače, od energetskih napitaka, specijalne odjeće i obuće do čarobnih prstenova koji će im poboljšati neku od osobina.

Iako sam recenziji ove igre pristupio preoštro, na kraju ipak moram priznati da je V-ball vrlo dobra i zabavna igra koja u gomilu nogometa, košarki i tučnjava na PSX-u unosi malo svježine. Zahvaljujući svojoj originalnosti i igrivosti, sigurno će naći svoj krug poklonika. Nekima se ideja o arkadnoj odbojci neće svidjeti, meni se svidjela, a hoće li i vama, provjerite sami.

Hrvoje Herceg

OCJENA 74%



Što kažete na ovaj odraz?

QUAKE 2 NETPACK #1 EXTREMITIES

Sve za obogaćivanje multiplayera u Quakeu 2 na jednom mjestu!



Prednost igranja Quakea u multiplayeru je daleko veća realnost - zato što se igra protiv ljudske inteligencije!



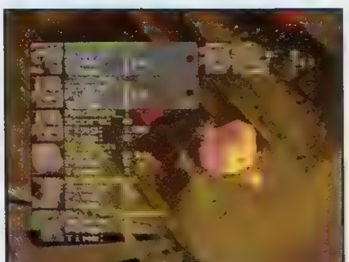
Različiti skinovi doprinose bržem i boljem prepoznavanju protivničkih i prijateljskih igrača

"Quake 2 multiplayer espansion pack. Posebno pogodan za početnike i lijenčine"

INFO	
PROIZVOĐAČ	Razni
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P233 MMX, 32 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Open GL, Glide, PowerSGL
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet
PLATFORME	PC

Ako ste pomislili da je riječ o klasičnom proširenju za Quake 2 s nekoliko novih misija, neprijatelja i oružja, grdno ste se prevarili. Na ovom CD-u nećete naći ništa što bi vam moglo koristiti u igri za jednog igrača. Osim, možda, Eraser Bota, no i igranje protiv bot(ova) je neka vrsta multiplayera. Početna impresija bila je očajna. Pa, šta će nam nekakav CD na kojemu je hrpa stvari koje mogu naći na internetu. Doista, postoji li razlog za kupnju ovog paketa?

Vjerovali ili ne, ali postoji! Nakon ponovnog desetodnevnog druženja s Quakeom 2 mogu reći da se ovoliko nisam zabavio, a igrao sam i u mreži i na internetu od samih njegovih početaka. Sve je na jednoj hrpi, na jednom CD-u, a spajanje na neku od posebnih internet igara je urnebesno lako. Na CD-u je, između ostalog, i novija verzija Gamespy 3D-a, programčića koji olakšava pronalaženje najbrže i odgovarajuće Deathmatch borbe. Ne treba zanemariti ni pretpostavljene adrese servera koji rabe posebne modifikacije Quakea 2, a 10 najboljih pronaći ćete na CD-u. No, krenimo redom i upoznajmo se sa sadržajem paketa. Odmah na početku iznenađuje veliki ekskluzivni Quake 3 Arena poster sa slikama koje su uistinu prava ekskluziva, dosad nisu objavljenje nigdje na mreži. Tu je i zakrpa za vaš Quake koja rješava mnoge probleme i poboljšava performanse te modificira verziju Quakea na 3.20. Pripazite, snimljene pozicije s prijašnjih verzija Quakea 2 nisu kompatibilne s ovom. Potom nailazimo na našeg starog znanca i pomagača, Gamespy u verziji 2.05. Zanimljivo, uza nj ćete dobiti i predefinirane profile servera za mrežno igranje, što je posebno važno za igranje modificiranih verzija Quakea 2 kojima obiluje ovaj CD. 25 MB novih deathmatch mapa sigurno će obradovati zagrižene fraggere: ovaj paket mapa uključuje i goleme mape za 64 igrača koje su radili profesionalci iz Id Softvarea! Nismo prevdjeli ni "kože" koje možete zalijepiti na svog igrača u multiplayeru, kojih je 2MB, a predstavljaju, kako kažu u Activisionu, najkreativnije i najpopularnije kože na internetu. Tu je i pokoji novi model za igrače (npr. Zumlin).



Kvragu, opet me ubiše. To je sigurno zato što imam veliki ping

QUAKE MODS

Iliti Quake modifications. Zbog otvorene Quakeove arhitekture, prilično mu je lako stvarati dodatke (Internet obiluje takvim besplatnim dodacima, a gotovo su svi uporabljivi za igranje multiplayer igara). Abecedno, prvi je Action Quake 2, deathmatch mod gdje vam se više isplati biti oprezan i taktizirati negoli se rješavati protivnika čistom silom BFG-a. Tu je i Capture mod, gdje vam je cilj osvojiti protivnički teritorij, tj. i on osvaja vaš, a pobjednik je onaj koji osvoji protivničku zastavu. Ako vas ubije, čekate u redu na deathmatch s čuvarem za slobodu. Chaos Deathmatch donosi malo novosti, a Eraser Bota ionako već svi poznajete. Jailbreak ima krajnje zanimljiv koncept. Postoje dvije momčadi, a svakoj je baza zatvor. Kada netko pogine, mora u protivnički zatvor, gdje ostaje do poraza ili dok mu kolega ne otvori vrata slobode. Kick je svojevrsna simulacija nogometa, a da ne biste postali prenenasilni, tu je i posebni Deathmach mod… Powerball je također nekakva sportska simulacija gdje vam je glavni cilj proći loptom kroz gol. Qwar 2 svojevrsna je legenda jer je riječ o prvoj uspješnoj modifikaciji. Vodite malu, ali probranu skupinu stražana u borbi protiv osvajača. Rail Arena posvećena je svim ljubiteljima railguna koji u ovom modu njime ubijaju neprijatelja i njegovu energiju prebace sebi! Red Rover. Jedan je crveni, svi ostali plavi. Crveni natjerava plave, a ako kojeg ulovi, postaje crven i mora mu se pridružiti u lovu na preostale plavce. Rocket Arena 2 krvavo je ubijanje po arenama (najbolje s Rocket Launcherima).

Ovaj paket predstavlja svojevrstan presedan. Naime, nakon početnog totalno hladnog odnosa prema njemu, nevjerovatno smo ga zavoljeli i navikli se na komfornost koju pruža u igranju preko interneta. Iako sve što se nalazi na CD- možete skinuti s neta, 90% vremena potrošit ćete na traženje, a 10% eventualno na igranje, dok je ovaj exp. Pack totalna zabava.

Patrik Pencinger

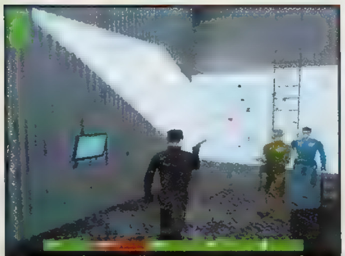


U nekim od Quake 2 modifikacija moći ćete igrati u ulozi negdašnjih neprijatelja

OCJENA

Prava stvar za ljubitelje igre za više igrača

78%



Upucat ćete nešto....i one će pucati na vas...ako stojite metar od spritea i potegnete okidač njegove puške

VIGILANCE

SEGA / SEGA

Jeste li ikada sanjarili da ste tajni agent, nešto poput James Bonda, s aktovkom koja ispaljuje rakete, u društvu žena koje su diplomirale kvantnu mehaniku i nepristupačne su poput uličnih kestenjara.

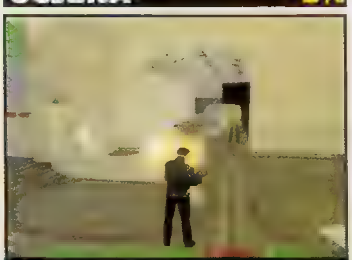
E, vidite....u Vigilanceu možete biti baš to: jedan od prestižnih gentlemana s pištoljem u ruci jedne od superinteligentnih drolja ili mišićavog bivšeg marinca koji ne spada u osiguranje osnovne škole, a kamoli u supertajnu špijunsku agenciju. Ovo je zapravo *laracroftoid* u kojem pucate na sve što se kreće vršeći supertajne zadaće kojima spašavate svijet. Bljuf!

U krajnjoj liniji, Vigilance ima veze sa špijunažom koliko i žabe s biciklizmom, a jedan od razloga je i to što pucate na gomile neprijatelja. Najprije morate poubijati sve što se kreće (u katastrofalno lošem engineu) da biste obavili misiju. Naravno, kvaka je u svemu tome da je Vigilance i predviđen da igračima servira mogućnost deathmatcha u svijetu superšpijunaže. Jedini je problem što vam treba "'lil Lightning" sustav da biste mogli uopće zaigrati single player. Ideja o kvaliteti i brzini internet igre se nadovezuje na ideju o single playu.
S druge strane, sam interface je zastrašujuće nepraktičan, tako da za samo mijenjanje oružja imamo prolaz kroz dva izbornika, so.......go figure!

Ekspresna lobotomija poput Vigilancea je jedinstven primjer nepotrebnog paljenja CD-a. Zamislite samo koliko je mnogo predivnih stvari moglo stati na te sve silne CD-e....kao zbirka trećerazrednog kataloga poljoprivrednih strojeva.

Damir Rukavina

OCJENA 5%



Gomila superstvari....i loš pokušaj kompenzacije programerskog nemara

S. C. A. R. S.



Ovako sve počinje. Intrigantno, zar ne?



Ovakve je prepreke najlakše - preskočiti



Priznati se mora - krajolik je maštovit

INFO

PROIZVOĐAČ	Ubi Soft
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 2 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo 1 i 2, D3D
MULTIPLAYER	Split Screen
PLATFORME	PC

Iako će vam nepotrebno zakomplicirano instaliranje i pokretanje S.C.A.R.S.-a zadati dosta muke, bit ćete ugodno iznenađeni kvalitetom ove igre. S.C.A.R.S će najvjerojatnije opstati u pravoj poplavi igrica o autićima više ili manje razvikanih proizvođača zahvaljujući svojoj nevjerojatnoj igrivosti i širokom spektru publike koju će privući - od 7 do 77.

U čemu je tajna? Nema je. Sav je trud uložen u onaj konkretni dio, tj. u sam proces igranja, a sva je popratna šminka - uvodna animacija, sučelje i sl. - izostavljena. Ne znam je li to dobro ili loše, možda bi "ušminkaniji" detalji oduzeli nešto samoj igri, ali zato i možemo progutati takve "propuste", namjerne ili slučajne, i baciti se na igru koja će nam nadoknaditi sva eventualna razočaranja.

Vi i vaših sedam (ne)dostojnih protivnika borite se u ludoj utrci za prvo mjesto. Osim klasičnog naguravanja i sudaranja, moći ćete rabiti i određeni broj više manje maštovitih oružja pokupljenih na samoj stazi - već pomalo isfurane, ali itekako korisne rakete, čudne prepreke koje bacate po cesti koje će protivnika usporiti za nekoliko sekundi, pa štit za njihove zamke itd. Zanimljiva je i jedna klokanska sposobnost vašeg automobila - pogodili ste - lagano pritisnuvši na tipku, vaša će se mrcina vinuti u zrak poput klizačice i malo manje ležerno aterirati. To se pokazalo iznimno korisnim u izbjegavanju prepreka na cesti, a ako se jednom od protivnika nalijepite na du...ovaj, rep možete ga jednostavno preskočiti, pa nek si misli. Već ćete nakon nekoliko pokušaja ovladati svim komandama i u elegantnoj vožnji ostaviti sve protivnike u veeeelikom oblaku prašine, hehe... Na samom početku nisu vam, razumljivo, dostupne sve staze, morate pobijediti u prve tri da biste vozili nove. Ali nemojte se uplašiti, nije tako teško. Ista stvar je i s automobilima:

Želite li autoutrku i laganu zabavu, S.C.A.R.S. će ispuniti vaše zahtjeve

budete li dobro igrali, dobit ćete još bolji automobil i igrati još bolje. I izgled automobila je zanimljiv: moći ćete voziti lavića, slonića, bogomoljku itd., a izgled karoserije i performanse automobila će se poklapati sa stvarnim obilježjima dotične životinjice.

Želite li unijeti malo zabave u klasične automobilske utrke, ova je igra sigurna zabava na nekoliko dana. Oprostit ćemo joj neke nedostatke uživajući u privlačnoj grafici i maštovitosti.

Kristina Jeren

OCJENA

U usporedbi s nekim nespretno izvedenim igrama, S.C.A.R.S. se može pohvaliti inteligencijom i visokom igrivošću

74%



Gurajući se na startu, možda zaradite malu prednost, ali teško da ćete je uspjeti zadržati tijekom cijele utrke vozeći protiv kompjutorskih igrača



Gradske ulice bit će najzanimljivije trkaće staze, ali iznenadna skretanja i loš pogled na stazu traže povećan oprez

SPEEDSTER

INFO

PROIZVOĐAČ	Clockworks Games
IZDAVAČ	Psygnosis
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PSX

Speedster: kombinacija realnosti NFS-a3 i arkadne zabave Micromachinesa. Zvučalo je prilično dobro - sve dok nisam igru zaigrao. Izgrađena na temeljima klasika kakav je Super Cars 2, ova Psygnosisova igra ne spada među bisere slavnog izdavača.

Igra, na prvi pogled, izgleda vrlo dobro - grafika automobila je kvalitetna, izgled okoliša također, a tu su i vrlo realni zvučni efekti. Staze su prepune detalja dodanih samo radi vizualnog efekta, a pogled iz poluptičje perspektive omogućuje igraču vidjeti teren oko sebe. Kako bi nas što više zadržali uz igru, programeri su ponudili vožnju i utrkivanje u klasičnim ljepotanima najčešće nedostupnim običnim smrtnicima (porche, mercedes, volvo...) te off-road natjecanja u terenskim vozilima. Velik broj staza, kup-sustav natjecanja, nagradna vozila zarađena u pobjedama, sve to potiče na zaključak da je Speedster igra kao stvorena za ljubitelje vozačkih simulacija. No, prvi pogled često vara. Zapravo, pogled koji bi vam trebao omogućiti uživanje u ljepotama okoliša i pomoći vam da vidite dovoljno daleko ispred sebe nikako nećete moći namjestiti, a ljepi se automobilčići kreću sporije nego motorna kolica stare tetke moga prijatelja. Ovi propusti potpuno uništavaju igrivost, a kako ne možete vidjeti nadolazeće zavoje i kako zbog sporosti automobila stalno pritišćete tipku za ubrzanje, vrlo brzo ćete ga toliko oštetiti da će daljnja vožnja biti nemoguća. Jedino će igranje udvoje unijeti malo zabave - protivnik je jednako hendikepiran kao i vi pa se natjecanje svodi na prilagodbu vožnji pod teškim uvjetima, a tu je i još jedna zanimljivost: igrač koji zaostaje vozi brže od onog u vodstvu, neovisno o tome koja ste vozila odabrali, što znači da ćete moći izaći kao pobjednik samo ako ste uistinu bolji vozač od svog suparnika.

Na kraju moram iznijeti i svoje iznenađenje činjenicom da se ova dosad najsporija simulacija vožnje na PSX-u zove baš Speedster.

Berislav Jozić

OCJENA

Usprkos obećavajućim elementima, Speedster, zbog sporosti i nepreglednosti, nema dovoljno snage zadržati igrača dulje vrijeme.

48%

VOLVO V70

Inspirativna zabava za svakog potencijalnog kupca (n)ovog automobila



Jednom kad naučite stazu napamet, možete voziti i s pogledom unatrag

INFO

PROIZVOĐAČ	Refraction
IZDAVAČ	Refraction
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 32 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Voodoo, Direct3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Uz već pozamašnu količinu autosimulacija svih formata, izravno iz Volva stiže igra koja se ne može kupiti u trgovinama - nalazi se samo na promotivnom CD-u koji dolazi uz novi Volvov model V70. Odlična ideja, kad bi barem svi proizvođači automobila slijedili njihov primjer! Ovaj će naslov, razumljivo, privući ponajprije ljubitelje ovog skandinavskog diva, a tek potom i sve ostale zaljubljenike u automobile i njihove digitalne interaktivne prikaze. Nikako ne smijemo od promotivne igre očekivati opsežnost i detaljnost najpopularnijih utrka, jer bismo se razočarali, moramo je shvatiti kao prateći materijal nekog proizvoda pa je tako i ocijeniti.

DOBAR PROIZVOD DALEKO SE PRODAJE

Igra se sastoji od jedne staze i jednog automobila koji možete voziti, što je, s obzirom na namjenu igre, nužno i dovoljno. Na samom početku morate došetati do svog Volva i ući u nj diveći se pritom pejzažu oko vas (teoretski možete prohodati cijelu stazu, ali vam to ne bih preporučila). Zaslijepljeni ljepotom vaše nove makine, ostavljate za sobom prodajno-izložbeni Volvov salon i krećete u akciju. Samo pazite, nemojte po izlasku na stazu skrenuti u krivu stranu jer ćete voziti utrku unatrag (pogledate li na mjerač vremena, primjetit ćete da se ne miče). Ako ste našli pravi put, svoju pilu vozit ćete po najrazličitijim vremenskim uvjetima i cestama - gradskim asfaltom, pustinjskim pijeskom, po snježnim planinama. Jedina razlika u vožnji po asfaltu ili po snijegu bit će u brzini, a o proklizavanju kotača nema ni riječi, zato je snježna vožnja nešto jednostavnija i neuzbudljivija. Možda nam time iz Volva poručuju o kvaliteti svojih automobila, ne znam. Krajolik kojim prolazite obogaćen je detaljima, vidjet ćete osamljene kuće, vodopade i vodenice, krave i ovce na nekoj farmi, koje možete razgledati i izbliza siđete li s ceste ili napustite automobil i prošećete. Simpatična 3D grafika će vas na nekim mjestima ugodno iznenaditi, na nekima razočarati, ali moramo priznati da je mnogo bolja od većine drugorazrednih igrica koje se hvale 3D grafikom. Naravno, uz bolje hardvareske uvjete vašeg računala, i igra će dati bolje rezultate. Zgodno je riješeno i pojavljivanje elemenata pejzaža na horizontu koji ne "iskaču" ni iz čega, nego se polagano pojavljuju onako kako im se približavate, sve dok ne postignu stopostotnu oštrinu, što je puno bliže realnosti. Nažalost, u ovoj igri ne postoji protivnički igrač, cijelo se vrijeme utrkujete sami sa sobom i vremenom, nema nikoga tko bi vas provocirao i natjerao da jurite još brže. Zapravo, igra i nema kraja, vozite krugove i obarate vlastite rekorde dok vam ne dosadi, a onda vozite malo u suprotnom smjeru. Za to će vas vrijeme supersonični valovi tajno ukomponirani u igru hipnotizirati pa ćete nakon gašenja računala odmjesečariti do svoje kasice-prasice, nonšalantim je pokretom razvaliti i odnijeti svoj prošlomjesečni džeparac u prvu trgovinu te ubosti jednog Volva. Ako ne pravog, onda bar onog na baterije. Hehehe...

Kristina Jeren



Dobro isvježbajte vožnju snijegom, trebat će vam za naše ceste

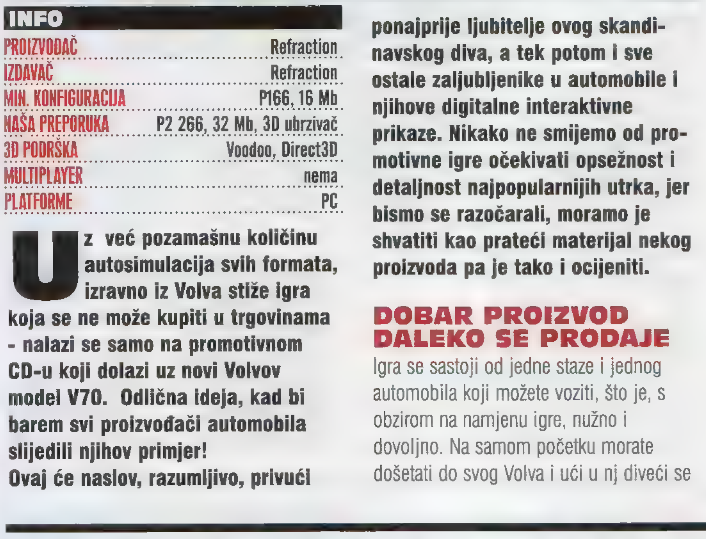
OCJENA

Iako je igra poprilično oskudnih opcija, ovakav projekt u svakom slučaju zaslužuje pozornost i vašu pohvalu

72%

SWARM

Tehnički je Shwarm vrhunsko ostvarenje



a su se Armstrong i društvo ovako zabavljali

INFO

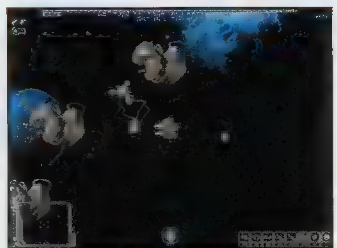
PROIZVOĐAČ	Reflexive Entertainment
IZDAVAČ	Reflexive Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P190, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb (za 1024x768)
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Mogli bismo bez velike dvojbe reći da sve igre poput Star Control Battle Modea, a njih trenutačno nije malo, izgledaju slično. Danas ćemo nešto reći o Reflexiveovom Swarmu

U posljednje je vrijeme izašao velik broj svakojakih 3d pucačina, a iščekuju se još i nekakve 3d real time strategije, stoga bi idealan način izbivanja s predavanja na faksu mogli biti remakeovi klasičnih pucačina. I naravno, u tu divnu kombinaciju ulazi i večerašnja recenzija: Swarm. Napravljen pod palicom Reflexive entertainmenta, ovaj mali predivni proždirač kreativnog vremena bit će pravi preokret.

U pilotskoj kabini malog ali okretnog broda (kad li sam to posljednji put čuo?) služite svoju zatvorsku kaznu skupljajući kristal EZ3, tj. dvadesetak raštrkanih plavih kuglica. Pomoću miša manevrirate svojim brodom koji (pogodili ste) na najnemogućije načine izbjegava svemirsko smeće i tamani aliene koji su ovdje također zbog kristala.

Tehnički, Swarm je vrhunsko ostvarenje. Interface vašeg broda je zanimljivo manevriranje mišem na bazi inercije (znam, teško je objasniti, ali go figure), dok se karte čine savršeno zanimljive (zahvaljujući svojoj jednostavnosti) i igrive. Protivnici su, vjerovali ili ne, zapanjujuće inteligentni, tako da će svaki sukob biti adrenalinom nabijeno iskustvo. Što onda ne valja? Ta, sve je prokleto linearno. Nivoi su identični i puni sadizma. Štoviše, taj tragični efekat Swarm u neku ruku i upropaštava. Na kraju smo dobili igru s feelingom windows entertainment packa: linearno, kontinuirano, ali i zabavno.



Kolotečina... kolotečina...

Swarm je jedna od igara koje ostaju u sjećanju. Kao prvo, jednostavna je, što i je jedan od glavnih aspekata koji igrama daje osjećaj svježine (prrrrrr). Šalu na stranu, Swarm će biti definitivno zabavan proizvod onim igračima koji ne traže previše da bi se zabavili.

Damir Rukavina

OCJENA

Zabavno, ali dozlaboga linearno

70%

PSYBADEK



Šarena pozadina, pingvini i djevojčica na hoverboardu - slatko? Da, ali ne i igrivo



Usred šume pruža se crveno-bijela cesta. Da je žuta, osjećao bih se kao limeni drvosječa

INFO

PROIZVOĐAČ	Psygnosis
IZDAVAČ	Psygnosis
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	da
PLATFORME	PSX

Psygnosis? Utrka? Hoverboarding? Čuvši prve dvije riječi, pomislio sam na Wipeout, na treću sam ostao zbunjen, ali kad sam pogledao kutiju, sve mi je bilo jasno. Psybadek je igra namijenjena mlađoj publici, i kao takvu je treba i ocjenjivati.

Zamislite Crasha na hoverboardu. Eto, to je Psybadek. Jurnjava, izbjegavanje prepreka, skupljanje dijamanata i ubijanje pingvina (?!), a sve samo da bi oslobodili par klinaca. Odmah na početku birate hoćete li igrati kao dječak ili djevojčica, što nema nikakvog utjecaja na samu radnju, ali pokazuje da su kreatori ove igre mislili i na ljepši spol. Birate i raspored nivoa, odnosno redoslijed kojim ćete ih igrati. No, prešavši prva dva, shvatit ćete da se oni razlikuju samo po izgledu okoliša (vatra, led, šuma...), dok su "zamke" i raspored prilično slični, pa se sve svodi na jednostavni slalom.

Kontroliranje vašeg hoverboarda (za neupućene - to je skateboard bez kotačića koji lebdi u zraku, a ako vam još uvijek nije jasno, sjetite se "Povratka u budućnost") je vrlo jednostavno, a još je lakše ako imate analogni kontroler - činit će vam se da lebdite po cesti (slično kao u Rebootu). Jednostavno i lagano upravljanje, monotoni nivoi - takva će mi igra vrlo brzo dosaditi, pomislit ćete vi. Ipak, Psybadek ima i dobru stranu - kvalitetnu tehničku doradu. To se odnosi na lijepo nacrtanu grafiku i animacije likova, te glazbu koja je brza i pomaže da još bolje osjetite brzinu hoverboarda (eto, pohvalio sam je, iako se meni ta vrsta glazbe ne sviđa).

Iskusniji i stariji igrači će je brzo odbaciti, ali će se mlađima vjerojatno svidjeti

Jednostavnost, dobra grafika i "slatki" likovi učinit će ovu igru vrlo primamljivom mlađim igračima. Ako to nije bila Psygnosisova namjera, Psybadek će biti samo još jedan u nizu sve češćih promašaja ove tvrtke.

Berislav jozić

OCJENA

Šarena i monotona jurnjava. Dodati 30% na ocjenu ako će igru igrati dijete do 10 godina

55%



Djeluje li vam ovaj "grad" pregledno?

DEO GRATIAS

INFO

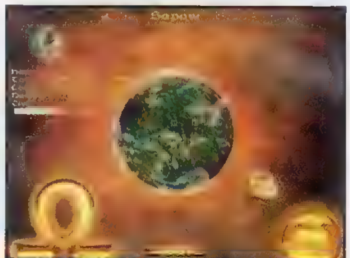
PROIZVOĐAČ	Cryo Networks
IZDAVAČ	Cryo Networks
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 2 Mb graf.
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 2 Mb graf.
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Nodem, Internet
PLATFORME	PC

***Cryo Networks* nam pruža još jednu priliku da glumimo boga. Nažalost, njihovo je ostvarenje stiglo prekasno**

Čini se da je novi Populous pokrenuo val božanskih igara. Među prvim naslovima koji pokušavaju ugrabiti dio tržišta je Cryov Deo Gratias - igra donekle zanimljive ideje, ali prilično loše izvedbe kojoj će se odzvati tek tvrdokorni poklonici žanra.

U čemu je stvar? Igru počinjete od apsolutne nule. Nizom odluka stvarate svoj božanski imidž, a tek onda kreirate svijet i rase. Nakon dugog sna budite se nekoliko eona nakon čina stvaranja. U međuvremenu, vaša je civilizacija napredovala postigavši određeni stupanj razvoja, a vaša je zadaća pravilno usmjeriti njene potencijale i obraniti je od eventualnih neprijatelja.

Ideja je viđena već više puta, ali je poznato da i najistrošenija priča može rezultirati vrhunskom igrom. Nažalost, u ovom slučaju nije bilo tako. Izvedbeno, *Deo Gratias* je dosta slab. Sučelje je vrlo nepregledno, a grafika daleko ispod današnjih standarda. O igrivosti je teško pričati jer nema ničeg što bi vas natjeralo da pokušate izaći na kraj sa sučeljem i stvarno upoznate igru. Sve je previše komplicirano. Ako se i snađete među svim opcijama pri kreaciji lika, pravi vas posao čeka kada ih pokušate primijeniti na pučanstvu i neprijateljima. Igra, doduše, ima prilično izražen božanski ugođaj. Zgodno je riješena komunikacija s podanicima koji vam se mole i traže vašu božansku pomoć, a i kanaliziranje energije kojom rješavate probleme ide u prilog. No, sve zajedno nema dovoljno privlačnosti i kvalitete da bi igra dobila prolaznu ocjenu. *Deo Gratias* je u neku ruku primjereniji multiplayeru, što se vidi već pri instalaciji različitih web aplikacija, ali ne znam tko bi na ovakvu igru trošio impulse.

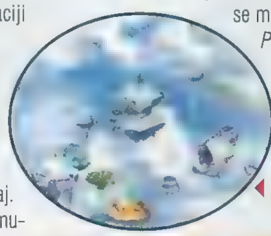


Pogled na svijet kako ga samo bogovi vide. Koji je put bolje i ne spuštati se do površine

Francuzi su nekada radili bolje igre

Deo Gratias nije ništa do osrednje ostvarenje koje bi možda i prošlo prije desetak mjeseci. Danas, igra je zastarjela i teško da se može probiti na tržištu opčinjenom *Populousom*. Čini se da ćemo ipak morati čekati do *Molyneauxova Black and Whitea.*

Dario Rakovac



Želite li, svoju civilizaciju možete stvarati i u zraku

OCJENA

Istrošena koncepcija i zastarjela izvedba. Treba li reći više?

54%

JEREMY MCGARTH SUPER CROSS 98



Vidi, mama, kroz ovaj zavoj mogu bez ruku

INFO

PROIZVOĐAČ	Acclaim
IZDAVAČ	Acclaim
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PSX

Simulacije motora su u današnje vrijeme prava rijetkost. Acclaim je tu nanjušio svoju priliku, ali je nije i ugrabio

Prije nekoliko dana, razgovarajući s Berom o mogućim recenzijama, rekao mi je da ima simulaciju motocrossa. S obzirom da zna da ludujem za auto-moto simulacijama, rekao je da je igra cool, što je bilo dovoljno da mu je istrgnem iz ruku i kažem da ću je opisati. Ipak, u meni se probudio tračak sumnje kada je rekao da ide samo na pola stranice. Ali, Bero je poštenjačina, ne bi on meni uvalio sr...

Odmah sam uzeo knjižicu koja dolazi uz igru i pogledao što se nudi. Sedam prekrasno renderiranih staza, 24 protivnika, realni teren (snijeg, blato, pijesak, itd.), različiti vremenski uvjeti, nekoliko modova igre i track editor u kojem stvaramo vlastita remek-djela u kojima ćemo uživati. Ohoho, pa ovo je stvarno dobro, pomislio sam ja, a vjerojatno i vi pročitavši prvih nekoliko redaka.

No, razbijmo odmah na početku iluzije o ovoj igri. Prvo razočaranje je nemogućnost namještanja tipki na kontroleru. Umjesto toga ponuđeno vam je nekoliko unaprijed definiranih setova gdje je teško naći onaj koji odgovara. Kako u igri možete kočiti i prednjom i zadnjom kočnicom posebno, nije mi jasno zašto nije dana mogućnost da sami odlučite na kojem će gumbu biti koja. Ovako, bez obzira koji set tipki odabrali, morat ćete kočiti lomeći palac desne ruke, stiščući kockicu, trokutić, kružić ili kvadratić. Ubrzo mi se i ta priča s kočnicama rasvijetlila. Zaigravši igru, vrlo sam brzo shvatio da one nisu ni potrebne, tj. svaki zavoj možete proći pod punim gasom, s više ili manje proklizavanja. Pokušate li smanjiti količinu klizanja kočenjem, izgubit ćete mnogo više vremena nego da prođete zavoj ne kočeći. I još nešto, utrku ne morate stalno voziti po predviđenoj stazi, možete bezobrazno sjeći zavoje različitim prečicama po kojima se zapravo ne biste smjeli voziti. Neka vas ne zabrinjava što na njima ima drveća jer ćete kroza nj jednostavno proći. Jedino što vas može zaustaviti je ograda, zaštitna slama uz stazu (dvoranske utrke) i, dakako, protivnički vozač. U igri postoji i track editor, jedina stvar vrijedna spomena, ali zašto raditi



Jedini trenutak kada su svi vozači skupa

staze za igru koja nije zanimljiva za igranje. Naprotiv, neki drugi proizvođači mogli bi uključiti nešto slično u svoje autosimulacije. Zvuk u igri je katastrofalan, motori zvuče kao, kao... Sad bih ovdje trebao napisati neku masnu poredbu, ali neću. Uglavnom ne zvuče kao motori i točka. Grafika je loša, s mnoštvom spriteova i loših tekstura. Moram spomenuti da su i vozači i staza u 3d-u iako to u igri baš i ne izgleda tako.

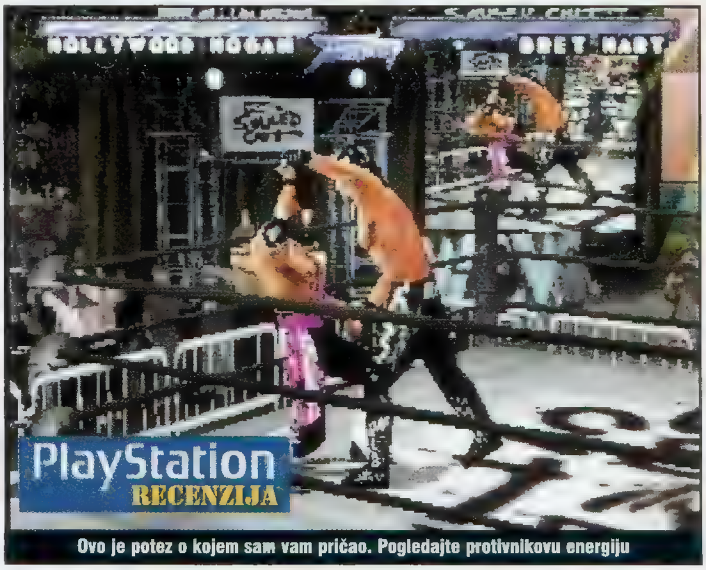
Za kraj vam nemam ništa pametno reći, osim da igra ima ugrađenu podršku za pristup podacima na memorijskoj kartici koja omogućava brisanje podataka na istoj. Ovo spominjem samo zato što mi je pritiskom na nekoliko gumba na joypadu pošlo za rukom obrisati svoj GT save (gran turismo), te su sve moje licence i pobjede u pojedinim skupinama otišle u nepovrat. Dakle, još jedan minus za ovu igru i za Beru koji mi je rekao da je super dajući mi je na recenziju.

Hrvoje Herceg

OCJENA

Najbolje vam je zaboraviti na ovu igru

32%



Ovo je potez o kojem sam vam pričao. Pogledajte protivnikovu energiju

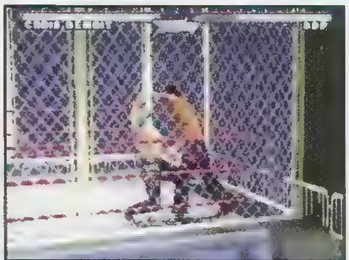
WCW THUNDER

INFO

PROIZVOĐAČ	Inland Productions
IZDAVAČ	THQ
PODRŽANI HARDVER	Memory card
MULTIPLAYER	Dva igrača
PLATFORME	PSX

Izdavačima igara je wrestling iznimno zanimljiva tema, o čemu svjedoče i brojni naslovi. WCW Thunder je jedan od novijih u toj silnoj ponudi

WCW Thunder je drugo izdanje s wrestling tematikom izdavačke kuće THQ, prvo je bilo WCW Nitro. Ne donosi mnogo novina, štoviše, jako mu je, čak previše, slično. Igru započinje FMV osrednje kvalitete donoseći nekoliko zanimljivijih trenutaka iz stvarnih borbi. Evo nas već u glavnom izborniku koji nudi samo dvije opcije, Start game i options. Igra ne nudi kod većine već uobičajen Training mode, nego morate odmah u pravu borbu. Upravljanje je dosta komplicirano - da biste izveli određeni



A ovo je isti taj potez, ali kad ste u kavezu

potez, morate rabiti kombinaciju tipki, a protivnik vas non-stop napada. Kad bismo mogli malo trenirati, sve bi bilo lakše. Moram priznati, nisam baš pobjeđivao boreći se različitim udarcima i tehnikama, taktikom koju rabim u WWF Warzoneu. Ovdje za pobjedu morate primijeniti drugi način borbe koji se zasniva samo na jednom potezu. Istodobnim pritiskom na određene gumbe (gore+kružić), vaš lik i protivnik uhvatit će se za ruke, kao što to već biva u pravim borbama. Nakon toga, stiščite što brže ostale gumbe i energija će mu se početi smanjivati. Kada se borci razdvoje, ponavljajte proceduru dok se protivniku ne potroši sva energija. Na kraju ga udarite rukom ili nogom, da padne, poklopite ga i borba je gotova. Stavljanje jednog takvog poteza u igru stvarno umanjuje vrijednost iganja protiv CPU-a, a i u multiplayeru, jer se sve svodi na bjesomučno stiskanje gumba na joypadu. Sad kad znate koja je atmosfera tijekom igre, vrijeme je za njene tehničke karakteristike - ako vam se još uvijek čita. Za igranje vam je ponuđeno mnoštvo boraca, koji su više

Jednostavno se ne mogu sjetiti ničeg dobrog iz ove igre

ili manje poznati iz današnjeg svijeta Wrestlinga. Podržani su uglavnom svi načini borbe (egzibicije, borbe za svjetskog prvaka, borbe u kavezu, itd) ali ih je svejedno manje nego u Warzoneu. Prije svake borbe dobit ćete kraći FMV borca popraćen s njegovom uobičajenom glazbom. Borbu u kojoj su vam dostupna i neka oružja, poput štake, bačve, stolice, itd., prati komentator čiji je rječnik dosta siromašan pa će vam ubrzo početi ići na živce. Grafički igra izgleda dosta dobro, iako je to daleko od jednog Tekkena 3 koji je objavljen mnogo prije.

Konačna presuda o ovoj igri i nije baš pozitivna. Mnogo sitnih propusta kvari cjelinu, a za to opravdanja nema, prije nekoliko mjeseci WWF Warzone je dokazao da igra ne treba biti savršena da bi nam se svidjela. Zato, ako ste zaljubljenik u wrestling, odaberite Warzone, a ako ste željni dobre tučnjave, izbor se svodi na Tekken serijal. WCW Thunder jednostavno treba odrasti.

Hrvoje Herceg

OCJENA

Da se netko više potrudio, ja bih dao višu ocjenu

56%


NE!
OVO NIJE SMEĆE
TO JE VAŠ NOVAC
I UPOTREBLJENI IMAJU VRIJEDNOST
MACRO MICRO
Nova cesta 121, Zagreb
Tel: 01/3095 033, fax: 01/3095 061
e-mail: makromikro@zg.tel.hr
www.macro-micro.com
TO JE TO.

UKRATKO

KINESKI MALOLJETNI "HAKER" UHVAĆEN

Kineska je policija uhvatila 13-ogodišnjeg dječaka koji je preko očeva passworda ušao u informacijsku mrežu i preuzeo par korisničkih računa na telekomunikacijskom sustavu. Usto, kreirao je i stranicu pod nazivom "Hacker" (zapravo, ispostavilo se da je dječak očaran kvalitetom Hackera odlučio napraviti ovaj smion pothvat, šala). Zbog njegovih godina, policija ga nije mogla "krivično obraditi" (znači nisu ga prebili s pendrekom, ha, ha), nego su upozorili roditelje da pripaze na nj.

MAY THE FORCE BE WITH YOU (OR NOT)

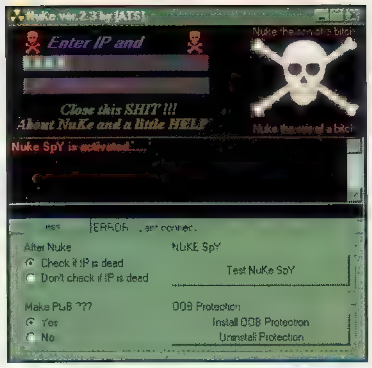
Luke Skywalker i škvadra iz Star Warsa nisu se baš pokazali uspješnima protiv napadača sa Zemlje. Neki je dan njihov službeni site http://www. starwars. com bio hakiran i promijenjen je tekst na početnoj stranici u : "The Evil empire is watching you!" i, normalno, ostavljeni su pozdravi prijateljima i drugim hakerskim skupinama.

KINESKI RAT SE NASTAVLJA

Dok se neki bave "mirovnim hakiranjem", neki su još uvijek nabrijani na cyberwar. Tako je hakerska grupa gH hakirala China-window. com i ostavila poruku za LoU (Legions of the Underground): "ovo ide vama jeb..., ako hoćete cyber rat, dobit ćete ga. Čekam na vaš odgovor, a poznajući vas, to će biti neki jadni site koji bi i moja mama znala hakirati. Oprostite, ali ja sam probio jedan od većih Kineskih siteova. Vi nemate vještinu, nemate organizaciju, i nakon što vi "hakeri" dajete nama "pravim hakerima" lošu reputaciju, na irc-u se o nama govori kao o internet teroristima. "

»Gumica« nije dovoljna zaštita...

Posljednji je put bilo govora o propustima, eksploitima, *trojanima* i ostalim gadnim stvarima koje vam se mogu dogoditi. Danas ćemo govoriti o zaštiti jer i stara narodna kaže: bolje spriječiti nego liječiti.



▲ Smile you're on candid camera

PIŠE **Goran Račić**

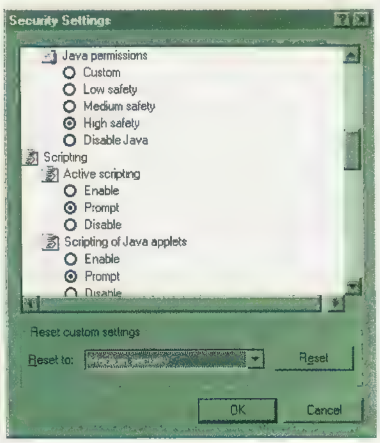
Najbolje bi bilo ne surfati. Dobra fora, onda ne bismo trebali ni iz kuće izlaziti jer bi nam se zrakoplov mogao srušiti na glavu. Treba ispitati sve mogućnosti, a ovo je prva. Ne sviđa vam se? Ni meni, stoga je odbacujemo. Upamtite jedno: pazite što skidate s Interneta ili dobivate preko ICQ-a, IRC-a ili bilo čega drugog. Ne poznajemo li osobu s druge strane, to je opasno - može biti potencijalni "atentator". Nemojte vjerovati svemu što vam ondje kažu jer mnogi ljudi imaju nekoliko različitih nickova; na jednom dijele savjete, na drugom rade gluposti, na trećem.... Shvatili ste?
Najbolje je uvijek imati neki antivirusni program rezidentan u memoriji (pokreće se s vašim Windowsima i što god vi radili, on to prati i skenira fileove). Neki od njih su McAfee-ov antivirus koji možete skinuti s njihovog sitea na **http://www. nai. com** , Norton antivirus, jedan od boljih, možete "pokupiti" sa www. symantec. com te dr. Solomon Antivirus koji možete potražiti na **http://www. drsolomon.com** . Ali, nije to sve, ne, ne. Kad sve to sredite, potrebni su i redoviti updatei sa stranica proizvođača jer se mjesečno javlja i modificira veliki broj virusa i *trojana,* a o antivirusnom programu ovisi na koji ćete način doći do njih. Neki sami vrše update, a vi se samo spojite na Internet, a za neke vi "skinete" update i potom ga instalirate. Sve u svemu, nije komplicirano. Kod antivirusa je zgodno što imaju baze podataka o virusima koje raspoznaju pa zanima li vas neki određeni, možete ga ondje podražiti (što inficira, kakav je, gdje se najčešće nalazi...).

ZAKRPAJTE SVOJ SOFTVER

Pametno je zaviriti i na stranice proizvođača ostalog softvera koji rabite za komunikaciju. Ako rabite Windowse, onda je tu **http://www. microsoft. com/security** koji pokriva Windows i Internet Explorer rupe i nudi odgovarajuće zakrpe. Korisnici Netscape Navigatora bi trebali posjetiti **http://www. home. netscape. Com /netscape/ index. html**, proučiti sve o sigurnosti u Netscapeu i pokupiti odgovarajuće zakrpe. Ako često surfate, može vam se dogoditi da vas neki Java aplet ili Active X kontrola neugodno iznenade, zato u Internet options u Internet Exploreru, tj. u Preferences u Navigatoru treba namjestiti da prvo vi budete upitani hoće li se izvoditi apleti i kontrole ili ne, što će vam biti od velike pomoći.
Za korisnike ICQ-a stranica **http://www. icq. com/ security. html** bi trebala biti alfa i omega kada je o sigurnosti riječ. Ondje ćete naći sve, od najnovijih rupa u sigurnosti, glasina, novih verzija programa...



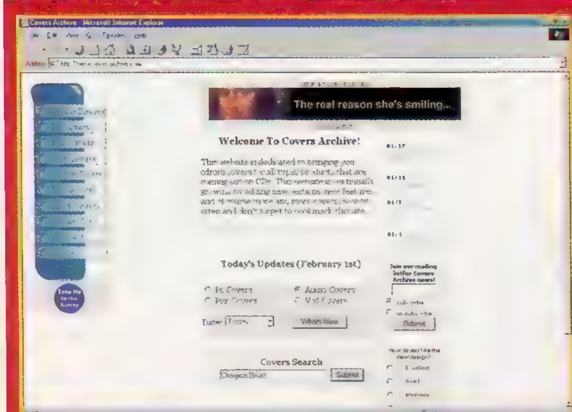
◀ Tesla for ICQ kompletni upgrade za ICQ koji će zagorčati život drugim korisnicima



▲ Sve samo postavite na prompt

Isto vrijedi i za različite e-mail programe. Rabite li one koji dolaze s browserima, znate gdje trebate ići, a rabite li Eudoru, za vas je **http://eudora. qualcomm. com/security. html** pravo mjesto. Uvijek najsvježiji patchevi, opisi sigurnosnih rupa, sve što vam treba da se zaštitite.
Dobro je povremeno skočiti do ZD Neta **http://www. zdnet. com** i ondje potražiti novosti koje se odnose na kompjutorsku sigurnost. Isto tako, poželjno je na Usenetu provjeriti comp. security. announce, comp. security. misc i hr. comp. security.
Pamet u glavu, vaša sigurnost u dobroj mjeri ovisi o vama samima.

U POSLJEDNJI TREN! U POSLJEDNJI TREN! U POSLJEDNJI TREN!



◀ Možete li odoljeti velikoj arhivi kvalitetnih kolor covera za PC, PSX, audio i video CD-ove?

Dva sata prije odlaska u tiskaru Goran Račić je uletio u redakciju sa najnovijom WWW adresom za koju ne sumnjamo da će biti redovito posjećivana od strane hrvatskih surfera. Naime, na www.coversarchive.com će putnik namjernik nabasati na veliku arhivu poskeniranih CD covera za audio CD-ove, PlayStation igrice, video CD-ove i PC naslove. Skenovi su spremljeni u JPG formatu tako da ih lako možete downloadati, i poslije otisnuti na, primjerice, kolor bubble pisaču. Kvaliteta skenova je iznimna tako da neće biti problema sa tankim slovima na popisu, no krajnji rezultat, kao i uvijek, ovisi o kvaliteti vašeg pisača. Jednostavan SEARCH bitno olakšava pronalaženje željenog covera, a autori u skoroj budućnosti najavljuju covere VHS kazeta i DVD naslova, što će nesumnjivo povećati popularnost ovih stranica.

Kevin Mitnick iza rešetaka?



▲ Free Willy, ovaj Kevin

Čovjek koji je najviše nagrizao mit o kompjutorskoj sigurnosti, najozloglašeniji haker današnjice, Kevin David Mitnick aka Condor je još uvijek u zatvoru bez suđenja. Uhićen je gotovo prije četiri godine (15. veljače 1995.), a suđenja još nije bilo.

Prema posljednjim informacijama, suđenje je zakazano za 20. travnja 1999. iako mu nije dopušteno pogledati 9. 75 GB (da, gigabajta) prikupljenih dokaza protiv njega. Kad bi mu ih i sada dali na razmatranje, trebao bi svaki dan pročitati oko 26348 stranica da bi ih iščitao do početka suđenja. Kako sada stvari stoje?
Trenutačno je Kevin optužen za 25 kompjutorskih prijevara. U lipnju 1998. osuđen je na 22 mjeseca zatvora (ne na 32, kako je država tražila) zbog posjedovanja velikog broja pristupnih kodova kojih se dočepao ilegalno. Kako su ta 22 mjeseca prošla (zbrojili su mu i mjesece prijašnjih boravaka u zatvoru), njegovi odvjetnici traže da ga sud pusti uz jamčevinu do suđenja.
Otkako je uhvaćen i zatvoren zabranjen mu je pristup računalu bez obzira bilo ono povezano s internetom ili ne, čime mu je nanešena golema šteta jer, kako i sami znate, danas se život odvija i virtualno, a on je ostao zakinut za normalno funkcioniranje unutar te zajednice. Znam, neki među vama će se pitati zašto jednom hakeru davati računalo spojeno na internet? Pa, radi prikupljanja obrane, u prvom redu. Ne vjerujem da bi itko provaljivao u nečije sustave ili radio bilo kakve protuzakonite radnje dok je u zatvoru i pod budnim okom čuvara i stručnjaka za kompjutorsku sigurnost, tako da opasnosti od Kevina nema sve dok je iza rešetaka. Ipak, nakon uloženih žalbi, sud je donio odluku da se Kevinu dopusti "prčkati" po kompjutoru samo ako prije toga dobije dopuštenje od Probation Officea ili, kako mi kažemo, Ureda za uvjetne kazne. Branitelji smatraju da je to još uvijek ograničenje te su uložili novu žalbu.

UNCLE SAM VS. MITNICK

Američka vlada je itekako motivirana osuditi Kevina Mitnicka što većom zatvorskom kaznom - želi poslati poruku svim hakerima i onima koji to žele poslati (možda i mogu zaplašiti nevinu čeljad SAD-a, ali mi Europljani se još uvijek držimo, he, he) - stoga je napuhala slučaj, dala mu preveliko značenje, u čemu su onda veliku ulogu odigrali i novinari pišući sve i svašta, tako je Kevin proglašavan najboljim, ali i najopakijim hakerom koji je ikad hodao ovim prostorima (Franjo Tahi je bio Crvenkapica prema njemu). Da je bio najbolji, ne bi ga uhvatili, stoga to možemo prekrižiti, bio je samo dobar. Da je bio najopakiji, isto tako ne stoji jer nije učinio nikakvu štetu. Sve što je činio, činio je zapravo iz znatiželje. Njegovim provalama nije nikome nanijeta materijalna šteta jer ukradene programe, tj. softvere, nije prodavao. Vlada govori da je Mitnick svojim neovlaštenim upadima nanio štetu od 80 000 000 dolara. Svaka mu čast, ali ipak ne vjerujem da je uspio sve to napraviti. Jedino ako nije negdje došao i čekićem nabijao po superosjetljivoj i skupoj opremi. Svojim upadima u sustav iskušavao je zapravo svoju inteligenciju i znanje, tj. rabio ono što je naučio i učio nove stvari. Te su osobine češće promovirane i hvaljene od društva nego kažnjavane. Istina je da je svoje znanje rabio za probijanje zaštita, ali nije počinjena nikakva šteta.

PRAVNA OSNOVA

Kako sam rekao, dokaza ima 9. 75 GB-a, ali ću navesti samo neke važnije, na kojima branitelji temelje svoj nastup. Neka optuženi ustane, igre mogu početi!
Zakon je prije svega jasan. Ako je optuženi ukrao novac ili neko dobro i prenio ga preko državne granice (ovo sve se odnosi na SAD), mora biti osuđen i zatvoren u državni zatvor. Kazna ovisi o broju počinjenih krađa i novčanoj vrijednosti ukradenog dobra (ili količini novca, ako je ukraden novac). To vrijedi za onoga tko je počinio takav zločin, ali ne i za Kevina Mitnicka. Zašto? Zato što Kevin Mitnick nije ukrao baš ništa.
Iako su svi detalji oko Mitnickova slučaja još uvijek u magli zbog silnog hypea i gomile netočnih informacija, pokušajmo se ipak osloniti na neke "dokaze".
Mitnick je, iskoristivši rupe u sustavima i propuste mrežnih administratora, svjesno provaljivao u kompjutorske sustave. Nakon provale kopirao bi određene izvorišne kodove različitih neobjavljenih programa, tj. softvera, koje su "žrtve" razvijale za svoju uporabu. Prijenos, tj. kopiranje izvora se odvijalo preko međudržavnih telefonskih linija (znači, podatci su prešli državnu granicu, ne zaboravimo: SAD je kratica za Sjedinjene Američke Države, što znači da ih je više). Mitnick je to činio više puta, različitim "žrtvama", prikupivši tako mnoge kopije programa. Dobro, programi se drže poslovnom tajnom i njihov se razvoj mjeri u milijunima dolara (aha, sad vidim zašto Microsoft ubire velike novce za Windowse, ha, ha), ali Mitnick nije ni kanio prodati ih ili ih poslati konkurenciji te je stoga za pretpostaviti da nije imao nikakvog novčanog dobitka od tih krađa. 1986. godine donesen je zakon koji govori da se ilegalni pristup računalima (čitaj provale) tretira kao kompjutorska prijevara i zlouporaba. To so očito odnosi na Mitnicka. Ali zašto ga onda, do vraga, žele optužiti za krađu ili nešto treće?
Odgovor leži u United States Sentencing Guidelineu (U. S. S. G.) iliti Vodiču za kažnjavanje (blentavo zvuči, ali govorimo o "Amerima"; unaprijed se ispričavam Američkoj ambasadi i svima povrijeđenima). U U. S. S. G. -u se kaže da se sve prijevare, uključujući i kompjutorske, kažnjavaju na temelju otuđene vrijednosti. Znači, što više novca ukradete, tj. prevarite nekoga i tako ga se dočepate, veća vam je kazna. E sad, vlasti kažu da je Mitnick nanio štetu od 80 000 000 dolara, što znači da bi kazna bila 500 godina zatvora, višemanje par stotina (vidi U. S. S. G. §2F1. 1(b)(1)). Ali, neki sudovi smatraju da nikakvog opipljivog gubitka nije bilo, što znači da je gubitak točno nula dolara. Zašto? Zato jer je Mitnick "samo" kopirao programe; vlasnike nije lišio programa, stoga nisu ni bili oštećeni. Bez bilo kakvog gubitka, Mitnickova kazna bi bila minimalna. Vladi je najveći problem to što bi oni htjeli Mitnicka kazniti u skladu s njegovom medijskom popularnošću. Kako bi to bilo ne kazniti ga nakon što je provaljivao u svaki sustav u koji je stigao?!? Ali ako ga predstave kao lopova, onda bi mu se sudilo na temelju provala i ukradenog softvera, a tu je opet "kvaka". Osnovna definicija lopova bi bila: čovjek koji na temelju nečijeg gubitka stvara svoj dobitak (znači odnos gubitka i dobitka je obrnuto proporcionalan). Ali kako dokazati da je nešto krađa, ako to nije fizički opipljivo? Vi ne možete program uzeti u ruke i reći da je ukraden. Programi, tj. bilo kakav softver, su apstraktan pojam....

KEVIN U GUINESSOVOJ KNJIZI REKORDA

Sveopćem napuhavanju priče pridonijela je i poznata Guinnessova knjiga rekorda u kojoj je iznijeto nekoliko netočnih podataka. U izdanju iz 1999. Guinness Book of World Records na stranici 178 stoji naslov "Najozloglašeniji hakerski slučaj" koji se odnosi na Kevina D. Mitnicka. Prva je greška to što su naveli da se Mitnicka tereti da je provalio u Pentagon. Protiv Mitnicka nikad nije podnesena takva tužba. Dalje, naveli su da je Mitnick optužen zbog kompjutorskog vandalizma, što opet nije istina. Mitnick je optužen zbog kompjutorske prijevare. Nadalje, knjiga tvrdi da je Mitnicka uhvatio stručnjak koji je radio za FBI. To se jedino može odnositi na čovjeka imenom Tsutomu Shitomura koji tvrdi da se dobrovoljno javio (o tome poslije). U knjizi još piše da je Mitnick uhvaćen 16. rujna 1996., ali ni to nije točno - tog je datuma bio optužen, uhvaćen je 15. veljače 1995.

UKRATKO

LOU ZBUNJENI
Legions of the Underground su totalno ostali zbunjeni čuvši da su oni pokrenuli cyber rat i da su poslali poruku da objavljuju rat Kini i Iraku s namjerom da oštete i unište sve njihove informatičke sustave. Rekli su da nisu izjavili ništa slično i da su mediji opet sve prenapuhali. To je čudna izjava s obzirom da su LoU prošli tjedan izjavili: "Objavili smo rat Kini i Iraku, ali je sve izmaklo kontroli. Samo smo htjeli poslati poruku o zaštiti ljudskih prava koristeći naše znanje. "

SVAĐE SE NASTAVLJAJU
Nakon što su hakirali Adventures-guild, hakerska grupa 109 Security Team ostavila je poruku za HcV: "Mi nismo jadnici kao HcV (HcV, ako ovo čitate, poljubite nas u guzicu) i mi ne brišemo sve što je na serveru, ali smo ga preuzeli u svoje ruke i držat ćemo ga što je duže moguće. Osim te svađe, prepucavanja su prisutna i između AntiOnline-a i HNN-a, dviju organizacija koje dobavljaju vijesti iz "podzemlja". HNN je izjavio da je AntiOnline bio bez stranice 12 dana jer su ih oni hakirali, ali AntiOnline tvrdi da stranice nisu bile online zbog kvara na njihovom hard disku (Da, naravno!A onda je svizac zamotao čokoladu...).

HAKERI O KINESKOM/ IRAČKOM RATU
Canadian Financial Post je objavio članak o "anticyber ratu" koji promoviraju neke hakerske grupe uključujući i L0pht, Chaos Computer Club, Phrack, 2600 i Cult of the Dead Cow (da, to su oni momci koji su nam podarili BO).

Dajte mi Pentium, ovu karticu, onda još i ovo...

Internet shopping

Internet je danas uistinu svugdje prisutan. Još malo pa ćemo se preko pećnice spojiti na nj tražeći novi recept za lazanje. Bilo je samo pitanje vremena kada će se i kupnja preseliti na internet. Prije je bilo problema oko sigurnosti, ali danas kada su algoritmi za šifriranje dosta "snažni" i ne može ih se lako probiti, internet kupnja je postala realnost. Sve što trebate je modem, neki browser i komad plastike koji zovemo kreditna kartica. Dakako, i nešto novca. Stoga, shop away.

Ipak, prije prave kupnje treba načiniti male pripreme. Prije svega, provjeriti imate li struje (za svaki slučaj). Nakon toga treba podignuti telefonsku slušalicu i oslušnuti postoji li onaj tu-tu zvuk. Ako ga ima, znači da ste platili račun za prošli mjesec koji je bio strahovito "velik" zbog svakodnevnog surfanja. Na kraju ovih predpriprema morate još provjeriti koliki je limit na vašoj kreditnoj kartici. Nemate kreditnu karticu. A takoooooo. O.K., riješimo prvo to. Najviše se isplati nabaviti Visa karticu jer je primaju svugdje po kugli Zemaljskoj. Odsurfajte do **http://www. visa. com** i ondje nas pronađite - mi spadamo u srednju Europu - uostalom, možete nas pronaći na karti svijeta na Visinim stranicama. Kada to obavite, dobit ćete popis država. Mi smo na drugom mjestu. Odaberite banku koja vam odgovara i na njenim stranicama pogledajte kako se dočepati tog komada plastike koji život znači. S



Plastika je zgodna stvar

druge strane, ako već imate karticu (vi ili vaši roditelji, bliža i daljnja rodbina, prijatelji, uglavnom you get my drift), sve je O.K. i možete slobodno preskočiti tu gnjavažu. Eh, umalo zaboravih, trebate posjedovati i browser koji podržava "sigurni" prijenos podataka, znači ili Netscape Navigator ili Internet Explorer (nisam siguran kako stvari stoje s Operom i Linuxom), da ne bi bilo *nismo znali* kad vam ukradu broj vaše kreditne kartice i nakupuju na vaš račun. Kako znate da surfate pod "sigurnim" prijenosom? Pa kod Netscape Navigatora se onaj ključić spoji, a kod Internet Explorera se pojavi onaj mali lokot. Eto, sada kada smo sve to provjerili, možemo se zavaliti u stolicu i potražiti nešto što bismo baš htjeli imati, a možda je baš na rasprodaji.



Jedina stvar koju volim više nego zlato je platina

Što mogu kupiti?

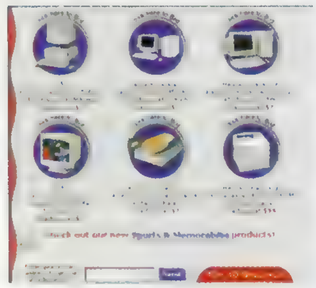
Baš sve što vam srce želi. Ali danas nas zanima samo ono što je vezano uz računala, znači hardver, softver i možda koju knjigu - dok čekamo da nam se onaj dvadeset megabajtni demo skine s interneta. Pa krenimo onda.

Prvi na našem putu je Ubid (čita se You Bid, You je osobna zamjenica *ti* ili iz poštovanja *Vi*, a bid znači natjecati se na dražbi, tj. aukciji). Ime govori sve. Natječete se za proizvode koji su na dražbi. Recimo Pentium na 400MHz sa 64 MB Rama, 15- inčnim monitorom, 4. 3Gb HDD-a, mišem, tipkovnicom, modemom, grafičkom karticom, zvučnom karticom, zapravo sa svime što ide uz to, za 7$ (60-ak kuna). ALI, to ne znači da ćete baš vi kupiti računalo za tu bagatelu. A ne, ne. Nadmeću se i drugi ljudi. Ali sve je to jednostavno. Došavši na njihovu web stranicu (**http://www. ubid. com**), očekuju vas popis ponuđenih predmeta na dražbi razvrstanih po kategorijama. Ako vidite nešto što vas zanima, načinite jedan klik na Bid now. Odmah ćete biti upitani jeste li tu novi ili ste stari lisac koji jeftino kupuje i skupo prodaje (u stručnom se žargonu to naziva preprodaja, šverc? :)). Ako ste novi, ispunite formular s osobnim podatcima, brojem vaše kartice i ostale potrebne informacije i nastavite s dražbom. Postoji minimalni, default i maksimalni ulog. Minimalni je onaj s kojim dolazite na prvo mjesto (znači, ako sve ostane tako, predmet dražbe bi bio vaš), a ponuđena svota je nešto veća od svote kupca koji je pokušavao kupiti predmet prije vas. Default je iznos koji Ubid odredi (ako ga ne mijenjate, predstavlja neku zlatnu sredinu). Maksimalna cijena će vas postaviti na prvo mjesto, ali i isprazniti vaš novčanik. Maksimalna cijena je dobra stvar kad užasno želite neki predmet i ne želite da još netko ponudi novac za nj - većini će kupaca biti previsoka pa će predmet nakon 10 minuta biti vaš. Zašto nakon 10 minuta? Ako nitko ne stavi za to vrijeme novi "ulog", dražba se zatvara i predmet je prodan. E sad, kako vi znate da je netko ponudio veću svotu novaca od vas (toliko pitanja, a ja ne mogu naći "Tisuću zašto, tisuću zato", a baš mi treba). Na Ubidovim stranicama se može naći lista tko kako stoji i o kojoj se trenutačno cijeni raspravlja. Ako vam se ne da stalno gledati na njihov site, Ubid vam šalje mail da je netko ponudio više nego vi.

Ne trebate se bojati da je Ubid prijevara jer ljudi kupuju ondje kao ludi. U Ubidu imaju 11 godina iskustva u prodaji, a na internetu su prisutni 3 godine. OK, sada kada smo sve to prikazali kao krasno i zgodno, evo malog problema: Ubid dostavlja samo u SAD-u (ovo je ono što se zove prstom pa u go...). Zašto sam onda pisao o tome? Zato jer je koncept zanimljiv i mislim da bi se "naši" trebali ugledati na njih. Uostalom, možda imate rodbine u SAD-u pa ćete preko njim pokušati nabaviti jeftino računalo. Uglavnom, živi bili pa kupili. Čuli ste za CNet? Ma znate onu veliku tvrtku koja ima sve, od



Ponos Amera



Prvi put, drugi put, prodano

časopisa za igre preko hardvera, online trgovine, sve, sve. E, u njihovom je vlasništvu i Shopper. com. Na njihovim web stranicama (**http://www. shopper. com**) možete naći sve. Zato što su oni velika tvrtka? Ma ne, zato što je Shopper. com zapravo veliki besplatni katalog u kojem ćete naći stotine tisuća proizvoda i više tvrtki nego što desetogodišnjak zna brojeva.



Gotovo da nema kompjutorskog noviteta koji nije predstavljen i recenziran na CNet-u.



CNet, velik i opširan kao i uvijek

CNet

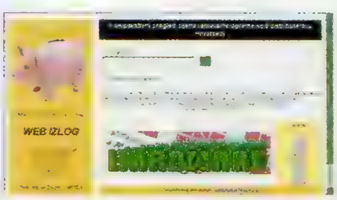
CNet, pravim imenom The Computer Network je jedan od glavnih kad je o novostima na interent sceni riječ, ali i na polju hardvera, softvera, zabavnog softvera i još mnogo toga. CNet sadrži u sebi: CNet. com site koji je posvećen opisima proizvoda i perspektivama interneta, Builder. com - mjesto krcato informacijama i vjestima za ljude koji rade svoje Web stranice, Cnet News. com sadrži vijesti o novoj tehnologiji, CNet Computers. com se bavi hardverom, CNet Shopper. com, kojim se mi bavimo danas, CNet Gamecenter. com site posvećen igrama, savjetima za igranje, hardveru za igre, Cnet Search. com jedna od web tražilica i na kraju CNet Download. com - mjesto gdje možete skinuti najnovije shareware i freeware programe. CNet se još bavi projektima koje rade u "savezu" sa nekim drugim tvrtkama, ali bi bilo previše toga za nabrajanje pa zato stanimo ovdje.

Naći nešto na Shopper.com-u je lagano. Ako znate što tražite, na početnoj stranici upišite ime proizvoda, pritisnite na Search, i dobit ćete sve firme koje ga prodaju. Ne znate točan naziv predmeta? Imate kreditnu karticu i ne znate kamo ćete s novcem (možete se meni javiti na **h-bomb@iname.com**)? Opljačkali ste banku? Prosurfajte kroz mnogobrojne, a ipak nenametljive direktorije CNeta i pronađite određeni proizvod koji vam je srcu drag. O svakom proizvodu možete vidjeti podatke klikom na Buy Info. (slika nice. gif Tko ne bi želio nešto takvo?) Možete pogledati što se najviše kupuje skoknete li na "most popular" , a ako volite novitete, na "new products". CNetov Shopper. com obnavlja svoje podatke (čitaj cijene) dva puta na dan, tako da su uvijek točni. Ako ipak naletite na neku razliku u cijenama na CNetu i na stranicama prodavača, CNet vas poziva da ispunite mali formular pa da oni riješe problem. Na kraju nema straha. Kako CNet "združuje" mnoge tvrtke, tako se proizvodi šalju diljem svijeta. Odaberite zemlju u kojoj živite i čekajte dok vam izračunaju poštarinu.
Još jedna zgodan site za online kupnju je i svemogući ZDNet-ov Computershopper. com. Čim dođete na početnu stranicu koja se nalazi na **http://www. computershopper. com**, vidjet ćete tu mnoštvo ljepota i komada (mislim na hardver). Fora je slična kao i na Shopper. com-u: ako znate što tražite, samo upišite ime i sve je tu, a ako niste sigurni, tu su kategorije. Kod Computershoppera mi se sviđa što je search izvrsno napravljen. Recimo, tražite grafičku karticu. Upišete naziv, odaberete



▲ **Ma kaj ćeš ti meni pronalazit karticu? Sve mi daj!**

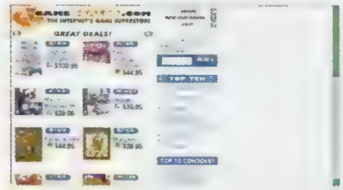
broj rama, na koji način da se "upikne" na matičnu ploču (znate AGP i PCI), što tražite od nje (2D, 3D, samo ubrzivač za video i ostale gluposti) i onda pritisnete traženje željenog proizvoda. Kad se rezultati prikažu na vašem ekranu (to je obično već za par sekundi), ležernim pritiskom na mišje oko stižete na stranicu gdje se može kupiti željeni proizvod. Ni ovdje neće biti problema, proizvod šalju po cijeloj lopti od milja zvanoj Zemlja.
Naš ekvavilent Computershopperu i Shopperu je Web izlog (nije baš da je orginalno ime, ali čujte, služi svrsi). Na njihovim stranicama, na **http://www. sf. hr/izlog. htm**, vidjet ćete prasca (zapravo prasicu-kasicu) i mjesto gdje možete upisati što vas zanima. Pretražitelj podržava logičke operatere AND i OR. Unutar opsega te tražilice je devet tvrtki koje se bave prodajom kompjutorske opreme (sada malo besplatne reklame, ma vraga, već danas Hacker šalje svoje posebne jedinice da pokupe "zaštitu" jer ne bismo htjeli da slučajno izbije požar): Formel, HG Spot, Jumpers, M San, MelComp, Polaris, Telebit, Ve-mil i Wanda. U cijene proizvoda je uračunat i PDV i svi porezi koje plaćamo i koliko piše, toliko plaćate. E sad me jedino zbunjuje što se tu navodi Polaris koji radi po načelu (ključ u ruke) veleprodaje. Valjda onda prodaje preko Adisona?! Da sve to svedemo na rečenicu-dvije. Dođete, upišete dio koji vam treba, recimo ASUS Riva TNT 16MB, stavite logički operater AND (tako da vam ne ispiše sve proizvode koji imaju u sebi ASUS, pa Riva, pa TNT, itd.) i dobit ćete popis proizvoda, cijena i tvrtki koje ga prodaju. Pogledate cijene, odaberete najjeftiniju i kupite, ako ste blizu, prošećete, a ako ne, naručimo poštom. A kad stigne računalo doma, vidjet ćemo čija baka crnu vunu prede (ha, ha, ha).
Dobro, pokupovali smo sve moguće dijelove, imamo računalo za bogove i gledamo u desktop naših Windoza (ili komandnu liniju DOS-a). Pa kad sada već imamo modem, mogli bismo "ubosti" neku igru, ha? Nego, možemo surfati od stranice do stranice proizvođača i gledati imaju li što u svojim online dućanima. Ili možemo biti pametni i jednostavno upisati **http://www. gamedealer. com** i pogledati što to "diler" danas nudi. A diler ima svega. Najnovije igre, neki joystick, sve je tu. I opet je sve jednostavno i sve je super i sve je za pet



▲ **Naš domaći site koji svoj posao obavlja više nego kvalitetno**



◀ **Pajceekkk, odi na, ha ,ha, daj sakri čekić, odi, ha, ha, kreš, ha, haaa? Nema plastike!!!!)**

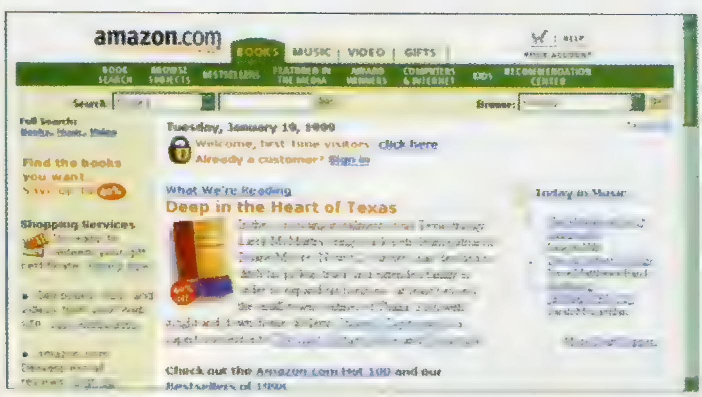


▲ **Evo i našeg dilera, za malo love puno mjuze**

kad upišeš u search box ime igre i opališ po Enteru. I tu je već željena igra. Strpamo je u naša virtualna kolica za kupnju i nastavimo dalje. Da uzmemo još koju sportsku simulaciju? Ako nam je pri duši neki posebni žanr, recimo shoot-em-up, prolistamo popis i pronađite nešto za sebe. Roditelji, tražite li igru za svoje mališane, znajte da je svaka ocijenjena ESRP-om (opis igre i preporuka o dobnoj granici; sjetimo se samo Carmagedona, Blooda...). Gamedealer nije orijentiran samo na PC, stoga ako imate Mac ili trebate novi Dual shock controler za vaš PSX, samo hrabro naručite. Dosta vam je kupnje, upravo ste doživjeli katarzu (pročišćenje), načinite klik na vaša kolica i odjavite se. Normalno, prije toga ćete biti upitani želite li to kupiti, tko ste, otkud dolazite i kojom ćete karticom platiti. Nakon tih već trivijalnih stvari naslonite se i pričekajte poštara. Gamedealer je dio jedne veće tvrtke (ne nije CNeta, jer bi to bilo malo previše) zvane Actionworld (ako ste zainteresirani čime se ta tvrtka bavi slobodno je posjetite na **http://www. actionworld. com**) i onaj ESRP sustav ocjenjivanja daje ona.
Pred kraj bila bi sramota da ne spomenem najvećeg od najvećih kad je o online prodaji riječ - Amazon. com. Na svojim stranicama **http://www. amazon. com** hvale se (i treba kad je istina)



▲ **ZDNetovci imaju veliku ponudu i dobar search stroj**



▲ **Amazon je stvarno jedna od najkvalitetnijih siteova na internetu**

milijunima zadovoljnih kupaca koji kupuju online od njih. A kako i ne bi bili sretni kada se u Amazon. comu trude biti što bolji. Pazite samo ovo. Za svaku situaciju imaju određenu vrstu osiguranja, jamče vam 100% siguran prijenos podataka. Sviđa mi se njihov odnos prema kupcima kad je neka cijena krivo ispisana na njihovim stranicama (i to se događa jer imaju oko 4. 7 milijuna proizvoda). Primjerice, ako piše niža cijena nego što je, Amazon. com priznaje svoju grešku i šalje vam proizvod po toj cijeni. Ako je pak cijena viša nego što je u stvarnosti, Amazon. com vam javlja i očekuje da im kažete želite li proizvod ili odustajete od kupnje. To je profesionalizam. Svaki njihov prizvod možete vratiti u roku od 30 dana, ako je neotvoren i neoštećen. Primaju sve "veće" kreditne kartice, čekove (samo one koji imaju ABA kod) i, normalno, U. S. dolare. Šalju svugdje gdje postoji pošta, nije problem. I nikada ne naplaćuju unaprijed, plaćate tek po primitku pošiljke.

Problem je jedino što nemate opis predmeta koji kupujete. Mislim imate, ali to nije to. Recimo, kupujete li neku knjigu, dobit ćete podatke o naslovu, autoru, izda-nju, izdavaču, datumu izdavanja, cijeni, broju stranica, dimenzijama, kategoriji gdje spada i ISBN (broj pomoću kojeg se može indetificirati knjiga bilo gdje u svijetu, znači nije "piratska"). Ako pak kupujete CD, opis se sastoji od naslova, autora, diskografske kuće, datuma kada je izašao, cijene i ASIN-a (ista stvar kao i ISBN). A, pazi sad, za DVD (!!!) proizvod tu je naslov, imena glumaca, redatelj, studio, ocjena filma, datum kada je izdan, cijena, dodatni sadržaj, tehničke informacije i ASIN (ufff, ovo je bilo naporno). Uz to je obično i cover, ali od opisa što se događa, o čemu je riječ neće biti ništa. Uz DVD se napominje da je sniman na NTSC formatu (znači da se može gledati na uređajima namijenjenima za Sjevernu Ameriku). Napominje se da DVD playeri izvan SAD-a možda neće čitati te medije. Isto tako je i s videokasetama (da i tim se bave). Sve videokasete koje prodaje Amazon. com snimane su na 60Hz, NTSC-ovim standardom i svi ostali video uređaji koji rabe PAL, SECAM ili nešto treće neće moći reproducirati te vrpce. Zato vas upozoravam: pručite sve detalje prije nego što krenete u kupnju.

Što se tiče koncepta. Search im je jako dobro organiziran. Možete tražiti po izdavaču, po naslovu, imate opcija preko glave, ali uz svu tu "jačinu" traženja, informacije ćete dobivati brzo i točno. Kada odlučite nešto kupiti, otvorit ćete si korisnički račun i sljedeći puta nećete trebati sve ispočetka, logirati ćete se kao korisnik, a ne kao "novajlija". I što reći o Amazon. com na kraju? Ne treba im preporuka, najbolji su. Kod njih sam znao štogod kupiti i uvijek je sve stizalo kako su rekli i bez ikakvih problema. Po mom osobnom mišljenju, internet kupnja se isplati djelomično. Ako ste željni novih stvari i morate ih imati odmah i sada, onda je to za vas. Kupnjom hardvera ne dobivate mnogo kad se na sve doda carina, poštarina i tko zna što još, ali ako nešto "skemijate" pa izbjegnete plaćanje poreza (Hej, kaj to nije protiv zakona? Da, i?), onda se isplati. Kupnja igara se donekle isplati jer troškovi nisu veliki, a orginal je jeftiniji nego ovdje, makar ne znam puno ljudi koji kupuju orginale (To je stvarnost, ali baš nismo pri novcima, ne?). Kupnja CD-a, DVD-a, knjiga preko interneta je mnogo jeftinija nego kod nas, pogotovo knjiga. Zapravo, kakve su cjene kod nas, ispada da je najjeftinije biti neuk. Na kraju krajeva luksuz je i imati računalo - kad se sve zbroji, sve je to rupa bez dna. Ali, što je, tu je.

Što se sigurnosti tiče, stvari dobro stoje. Sve narudžbe idu preko SSL-a, tj. Secured Socket Layera koji se brine da se podatci šifriraju i da dođu netaknuti na određeno mjesto. Na početku teksta sam govorio o znakovima raspoznavanja ako se rabi siguran prijenos (ključić i lokot). Može se dogoditi da browser ne prepozna da je riječ o sigurnoj narudžbi ako informacije dolaze s više računala koje primaju narudžbu, ali to se rijetko događa. Sve u svemu, sigurni smo.

Zaključno (i to smo dočekali) bismo mogli reći: kupnja preko interenta je još relativno "nova" stvar i trebat će vremena da se razvije do svojih punih potencijala (pogotovo kod nas), ali kako svari idu, uskoro će biti sve kako treba i kupovat ćemo online svaki dan. Sigurnost se povećava svaki dan, evo baš sam danas čitao da je neka djevojka iz Irske napravila algoritam za kriptiranje podataka dvostruko brži nego onaj što ga rabi RSA.

Moja vam je preoporuka da pokušate. Nemojte odmah naručiti nešto za 1000$, naručite neku sitnicu. Ako vam se svidi i ako vidite da ste jeftinije prošli, samo nastavite, imate moj blagoslov. :)



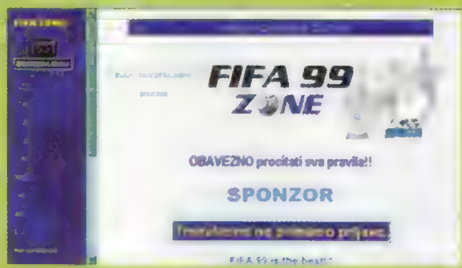
Da, da, sve su tu i sve su plastične)

VAŠI WWW RADOVI

I dalje nastavljamo s tradicijom prikazivanja WWW uradaka naših čitatelja. Ako mislite da ste napravili odličan site posvećen nekoj igri ili igranju na računalu i željeli biste ga prezentirati svim čitateljima Hackera, pošaljite nam vaš URL na e-mail adresu redakcije - ako bude dovoljno dobar, objavit ćemo ga u ovoj rubrici.

FIFA PLANET

Na **http://public. srce. hr/~iforenba/fifa-planet. htm** nalazi se Fifa planet, site posvećen Fifi 99 i World Cup-u 98. Nažalost, site o WC98 nije gotov pa nije online. Što se tiče onog dijela posvećenog Fifi 99, on je premali, donosi samo kraći opis Fife i sliku kutije. Dobra stvar je što se možete prijavati za Fifa 99 i WC98 turnir. Prva nagrada za pobjedu u Fifi 99 je 500 kuna, dok pobjeda u WC98 nosi 180 kuna. Osim Fife, na stranicama možete naći i kratki opis nekoliko zračnih simulacija.



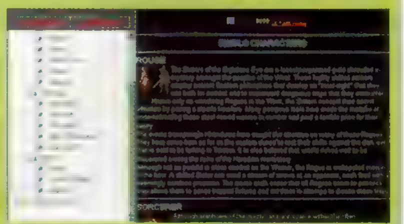
RAILROAD TYCOON

Ako odsurfate na **http://rt2. cjb. net**, naći ćete stranice posvećene RT2, na engleskom (malo treba proraditi na gramatici). Stranica se izvorno nalazi na Geocitiesu i na njoj možete naći mape, trainere, cheatove, linkove na druge stranice s RT2 opisima. Site je siromašan grafikom, jedino ima screenshots dio.



ABNORMAL

Stranice koje se nalaze na **http://www. spaceports. com/~abnormal** nude vam opise više igara podijeljenih u 3 kategorije, FRP, FPP i strategije. Osim tih opisa, tu su i rješenja za 13 avantura. Site je relativno dobro organiziran, ali bi se još dalo poraditi na grafici.



CROATIAN CYBER GAMEROOM

Croatian Cyber Gameroom (CCG) na **http://ccg. avalon.hr** je organiziran kao svojevrsni e-zine. Od tema, obrađuje se hardver, opisuju se igre (zasad samo 9 recenzija- neke su igre opisane dva puta, ali su autori različiti). Izbornici su zgodno napravljeni, ali su, zbog pozadine, tekstovi slabo čitljivi. Najveću zamjerka upućujemo tekstu o K7 koji je samo preveden s engleskog na hrvatski, bez slika. Inače, sve u svemu, nije loše.



The Siege

GLAVNE ULOGE *Denzel Washington, Annette Bening, Bruce Willis*
REDATELJ *Edward Zwick*
TRAJANJE *115 minuta*
ŽANR *drama/triler/akcija*









The Siege je politički triler zastrašujuće ostvarivog scenarija. Od incidenta 1993. u svjetskom trgovačkom centru, kada je od eksplozije terorističke bombe poginulo ili bilo ranjeno mnogo Amerikanaca, Amerika je postala ostvarivom metom za teroriste, a Amerikanci su u stalnom strahu od novih terorističkih napada. Upravo o tome govori ovaj film. Mjesto radnje je New York, a glavni protagonisti su specijalni agent FBI-a Anthony Hubbard (Denzel Washington), agentica CIA-e Elise Kraft (Annette Bening) i general američke vojske William Deveraux (Bruce Willis). U Brooklynu, samom centru New Yorka, eksplodira autobus-bomba i taj čin označava početak terorističke kampanje nad gradom. Teroristički napadi postaju sve učestaliji... Naša trojka mora spasiti grad od potpunog kolapsa... Hubbard je predvodnik antiterorističkog tima sastavljenog od policajaca i FBI agenata, a Elise Kraft je na tragu izvoru svih terorističkih događanja koja svoje korijene vuku iz arapske zajednice. Ovo dvoje prisiljeno je raditi zajedno da bi spriječili daljnje incidente koji bi mogli u cijelosti paralizirati grad.
No, prije nego što se itko nadao, užas se počeo nekontrolirano širiti. Predsjedniku ostaje samo jedno, što i čini, proglasiti izvanredno stanje i zatražiti pomoć Američke vojske. Deveraux (Willis) je promišljen i oprezan ratnik kojem je jasno kakve će posljedice izazvati poziv oružanih snaga na ulice, protivi se toj mjeri držeći je posljednjom izlazom. No, kada mu je dana izravna naredba, slijepo je slijedi, kao što vojnik mora! Lov na teroriste odužio se i prilično je bezuspješan, a životni putevi naših troje protagonista se sve više isprepliću. Na njihovim plećima je golem teret: situacija je to koja prijeti temeljnim načelima demokratskog društva. U kojem trenutku mjere zaštite stanovnika New Yorka počinju prkositi njihovim ustavnim pravima. Koliko daleko smije vojska ići u osiguravanju sigurnosti građana? Hoće li snage reda i mira biti prisiljene i same postati čudovišta da bi ulovile teroriste? Zanimljivo je da je film gotovo u cijelosti sniman na terenu, na autentičnim lokacijama New Yorka!

STAR WARS SPECIAL

U napetom iščekivanju prvog filma prve trilogije najveće SF opere svih vremena donosimo vam ekskluzivne vijesti! POZOR: otkrivamo dijelove filma!!!

Što se više bliži datum američke premijere Episode I.: Phantom Menace, što je službeni naziv, George Lucas pušta u javnost sve više činjenica vezanih uz film koje Star Wars milje neumorno upija. Posljednje što smo saznali je da Lucas neće snimati treću trilogiju (koja se trebala nastaviti na Rat zvijezda: Povratak Jedija). No, ostavimo po strani te tužne vijesti o filmovima koji se neće snimati sljedećeg tisućljeća i pozabavimo se ovogodišnjim, mnogi se nadaju, filmom godine, a možda i desetljeća koji će 21.5.1999. doživjeti premijeru u Americi. Ekskluzivno vam donosimo uvodni tekst (znate ono: Jednom davno, na vrlo, vrlo udaljenom mjestu...).



STAR WARS
Episode I: The Phantom Menace

A long time ago in a galaxy far, far away...

Turmoil has engulfed the Galactic Republic. The taxation of trade routes to outlying star systems is in dispute.

Hoping to resolve the matter with the blockade of deadly battleships, the greedy Trade Federation has stopped all shipping to the small planet of Naboo.

While the Congress of the Republic endlessly debates this alarming chain of events, the Supreme Chancellor has secretly dispatched two Jedi Knights, the guardians of peace, to settle the conflict..."



Dakle:

STAR WARS
Episode I: The Phantom Menace

Jednoč davno u jako udaljenoj galaksiji...

Nemir se proširio Galaksijom. Prepire se oko Oporezivanja trgovačkih ruta prema vanjskim Planetarnim sustavima.

U želji da riješe nastalu situaciju, pohlepna Trgovačka federacija blokirala je malu planetu Naboo Kojoj su prestale pristizati sve pošiljke.

I, dok kongres Republike beskrajno raspravlja o Lancu događaja koji su pokrenuti blokadom, Vrhovni kancelar potajno je na mjesto događaja poslao dva Jedija, čuvara mira, Da riješe sukob...

Lucas je spomenuo još neke elemente zapleta. Annakin Skywalker i Emperor Palpatine su dobri momci. Bad guysi su Darth Maul (tamnoputi znalac borilačkih vještina) i tajnoviti Darth Sidious, po kojem je film i dobio ime. No, nećemo pretjerivati, još ćemo vam samo otkriti datum hrvatske premijere: **23.9.1999.**, što odgovara datumu premijere ovog filma u mnogim europskim gradovima...



Podijeljeni Zlatni globusi

Podijeljeni su i ovogodišnji Zlatni globusi, nagrada koja u većini slučajeva pogađa i dobitnike Oskara. Nagradu za najbolji film dobio je Saving Private Ryan, a njegov tvorac, redatelj Steven Spielberg, nagradu za najboljeg redatelja. Najbolja glumica je Cate Blanchett za film Elizabeth, najbolji glumac Jim Carrey za Truman Show, a najbolji sporedni glumac Ed Harris iz istoimenog filma.

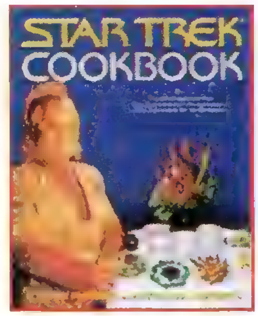


Connery opet u James Bondu!



"Nikad ne reci nikad više" zvao se posljednji James Bond u kojem je glumio Sean Connery. Ime filma imalo je manje veze sa sadržajem, a više s Conneryjevom odlukom da nikada više neće glumiti u James Bondu. Kada je snimio "Never Say Never Again", ponovno je rekao da je ovo posljednji Bond za njega, i opet se predomislio. Iako sa svojih 68 godina više nema sve potrebne atribute da odglumi zgodnog špijuna, savršen je za ulogu zlikovca koja će biti svojevrsni hommage njegovom doprinosu Bond filmovima. Nije bez razloga što ga mnogi smatraju najboljim Bondom svih vremena. Sony Pictures, koji je u vječnom ratu s MGM-om oko prava na Bonda, ozbiljno se priprema za novog Bonda u kojem bi Connery glumio Ernsta Blofelda, poznatog nam kao velikog zločinca iz prijašnjih Bond fimova.

Samo za trekkie



Proživjeli ste Star Trek, dišete Star Trek, znate svaku epizodu napamet, pa čak i poneku klingonsku frazu? Onda je ova knjiga prava stvar za vas! Riječ je o kuharici! Da, dobro ste pročitali, Neelix, nadobudni kuhar iz Voyagera otkrit će vam recepte svih onih čudnih jela kojima je terorizirao članove posade. Sve u svemu, unutar knjige ima puno humora, dosta izmišljenih sastojaka i pokoji pravi recept. Na vama je da odgonetnete koji...

DVD PREMIJERE

U.S. Marshals

GLAVNE ULOGE	Wesley Snipes, Tommy Lee Jones, Robert Downey Jr.
REDATELJ	Stuart Baird
TRAJANJE	126 minuta
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video/Warner Brothers

Nedugo nakon što je izašao na VHS-u, ovaj iznimni akcijski naslov izlazi i na DVD-u. Riječ je o nastavku hvaljenog Bjegunca, za čiju je ulogu Tommy Lee Jones dobio Oskara. Ovaj puta su Tommy Lee i američki šerifi na tragu opasnom ubojici, bivšem specijalnom CIA agentu (Snipes). No, kako se radnja razvija, gledatelj polako počinje shvaćati da su stvari malo drugačije nego što ih obavještajna služba predstavlja...
U filmu ćete se nagledati dobrog humora i odlično izrežirane intenzivne akcije. Ako bijeg i borba u podivljalom 727, deathmatch u teretnom prostoru broda i skok sa 17-og kata zgrade na vlak ne zadovolje vaše želje za akcijom, neće ništa!

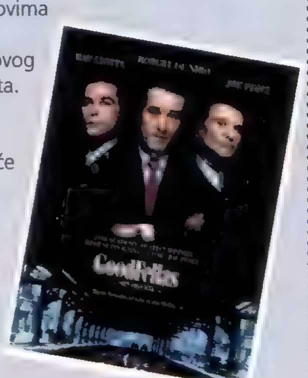
SPECIJALNI SADRŽAJI:
Uz mnoštvo tekstualnih informacija o produkciji i ljudima koji su sudjelovali na stvaranju filma, na B strani diska nalazimo skupinu kraćih dokumentaraca pod zajedničkim nazivom Anatomy Of A Plane Crash, gdje možete saznati sve o vjerojatno najuzbudljivijem i tehnički najzahtjevnijem dijelu ovog filma. Iako je disk dvostran, ne treba ga okretati želite li pogledati film u cjelosti, sve je na jednoj strani DVD-a



GoodFellas

GLAVNE ULOGE	Ray Liotta, Robert De Niro, Joe Pesci
REDATELJ	Martin Scorcese
TRAJANJE	139 minuta
TIP DISKA	DS-SL (dvostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video/Warner Brothers

Ne propustite ovaj film jer je možda riječ o najboljem filmu Martina Scorcesea i jednom od najboljih filmova iz tog razdoblja. Pratimo Ray Liottu tijekom tridesetak godina, od njegovih lopovskih početaka preko uspona u mafijaškim redovima do zanimljivog završetka njegovog lopovskog života. Osim Liotte, odličnom glumom počastit će vas Robert De Niro i Joe Pesci (dobio je Oskara za taj film za najbolju sporednu ulogu!).



Scorcese stvara dopadljiv i uzbudljiv mafijaški svijet kao što je to učinio i F.F. Coppola u svojoj Kum trilogiji. Napravljen je prema istinitoj priči, a 1990. proglašen je filmom godine!

SPECIJALNI SADRŽAJI:
Ovaj je film slab i po tehničkoj opremljenosti i po dodatnim sadržajima! Na disku ćete naći trailer i nešto podataka o produkciji. DVD je dvostran, što znači da se usred filma morate dignuti i okrenuti disk! Iako je film u Widescreen 1.85:1 inačici, nije anamorfički poboljšan.

Mad Max 3: Beyond Thunderdome

GLAVNE ULOGE	Mel Gibson, Tina Turner
REDATELJ	George Miller/George Ogilvie
TRAJANJE	102 minute
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2.35:1
IZDAVAČ	Issa Film i Video/Warner Brothers

Posljednji film trilogije o pobješnjelom Maxu koja je vinula Mel Gibsona u zvjezdano nebo Hollywooda. Prvi film mješavina je intenzivnih dramatičnih prizora i nemilosrdne i naturalistički prikazane akcije. Drugi Ludi Max bavi se događajima povezanim uz ispostavu za gorivo u postapokaliptičnoj Australiji, čija je Max jedina nada... Treći nastavak vodi nas još dalje u postapokaliptični svijet. Igrom slučaja, Max koji je trgovac / ratnik / plaćenik nađe se u posljednjem poznatom ostatku civilizacije, Bartertownu, koji vodi Tina Turner. Iako je film po mnogima slabiji od prijašnja dva nastavka, nudi dobru dozu zabave i vizualno bogatstvo zahvaljujući raskošnoj scenografiji i crnoj viziji postapokaliptičnog svijeta.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Slabo. Ponešto podataka o produkciji, kino trailer, i to je to. Srećom, zvuk i slika su iznimno kvalitetni, što je odlično s obzirom na godinu snimanja! Zanimljivost vezana uz tehničku stranu filma je da je sniman u 6-kanalskom 70-milimetarskom zvuku (analogno) naknadno prebačenom u Dolby Digital 5.1 i zvuči odlično.

HACKER & CONTINENTAL FILM ZAGREB•CROATIA te NAGRAĐUJU













Iskoristi **jedinstvenu** priliku da **osvojiš** soundtrack *ili* majicu *ili* kabanicu filma **theSiege** *koji uskoro počinje igrati u našim kinima!*

Samo **HACKER** ima majice & kabanicu iz filma **theSiege** i samo **igrajući se** s **HACKER**om *i ti možeš postati* **vlasnikom** *istih!*



Ako znaš točan odgovor, ne oklijevaj - napiši ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije:
Janus Lingua d.o.o.
(Za N.I. The Siege)
Petrinjska 11/IV
Zagreb

I zato ne čekaj, nego brzo u ruke dopisnicu i odgovori na naše ultra teško pitanje:

U kojem gradu se zbiva radnja filma **theSiege**

a) Babina Greda
b) Los Angeles
c) New York

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do **25.2.1999.** Imena sretnih dobitnika potražite na uvodnoj stranici sljedećeg broja.

Ako tražite najbolje i najbrže, vaša je potraga završila...

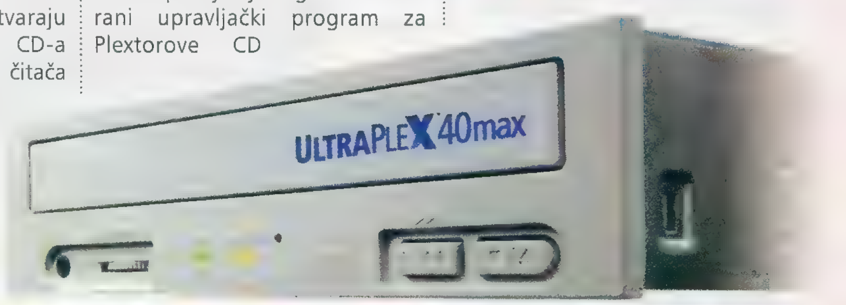
UltrapleX40max

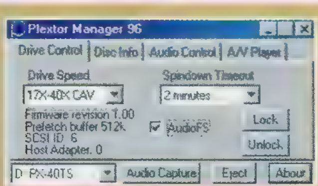
Nakon prošlogodišnjeg hita među CD čitačima, Plextorovog 32X Ultra2 SCSI čitača, došlo je vrijeme za njegovog nasljednika. Riječ je o 40x-brzinskom modelu. Iako je 32x-brzinski suvereno vladao tržištem, pred kraj godine počeli su ga dostizati mnogi 40x i 44x modeli. Znači li ovaj novi proizvod i novi proboj Plextora u vrh?

Plextor
Formel (tel. 3694-998)
1207 kn
• brzina, upravljački programi
• cijena
Tražite li najbolje u svijetu CD čitača, vaša potraga može prestati...

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Bili smo ugodno iznenađeni sadržajem paketa u kojem stiže Plextor. Crvena, ukusno dizajnirana kutija s opširnim priručnikom i odličnim upravljačkim programom mnogo je više nego što smo navikli. Čitač smo spojili na testnu konfiguraciju P2 266 MHz, 128 MB memorije, IBM Titan 10,4 GB 7200 rpm diska te PCI NCR SCSI-2 kontrolera. Jednostavno rečeno, ovaj Plextor je nešto najbolje što smo dosad vidjeli u svijetu CD čitača! Brzina kopiranja, bilo audia (oko 2700 kb/s !!), bilo podataka (od 2700 do 6000 kb/s!!) je iznenađujuća. Valja uzeti u obzir i manje zauzeće procesora od klasičnog ATAPI CD čitača jer se sve obavlja preko SCSI (čitaj: skazi) sučelja. Plextor je razvio i posebnu tehnologiju stabilizacije diska (antivibracijski motor) pri velikim brzinama vrtnje, što dodatno pospješuje velike brzine prijenosa. Ipak, uređaj je prilično glasan, pogotovo kada se zavrti punom brzinom - tada zvuk strujanja zraka što ga stvaraju nesavršenosti na površini CD-a gotovo nadglasava motor čitača koji se vrti kao blesav (8950 rpma konstantne kutne brzine!!!). Odličan osjećaj, već iz njegova rada osjećate njegovu snagu! Inače, uređaj se hvali brzinom pristupa od 80 do 85 ms. Ugrađeni međuspremnik od 512 kb veći je od onih što ih nalazimo u vrhunskim čvrstim diskovima! Jedini prigovor odnosi se na vrijeme potrebno da se disk zavrti na radnu brzinu. Iako je riječ o sekundi-dvije, zna zasmetati. No i tome su Plextorovi inženjeri doskočili zgodnim trikom, naime pored drivera napravljen je i zgodan unificirani upravljački program za Plextorove CD čitače i pisače. Što reči na kraju? Plextor je sam sebe nadmašio donijevši nam vjerojatno najkvalitetniji CD čitač današnjice!





Plextor Manager 96

Prvi 8x CD pisač na svijetu

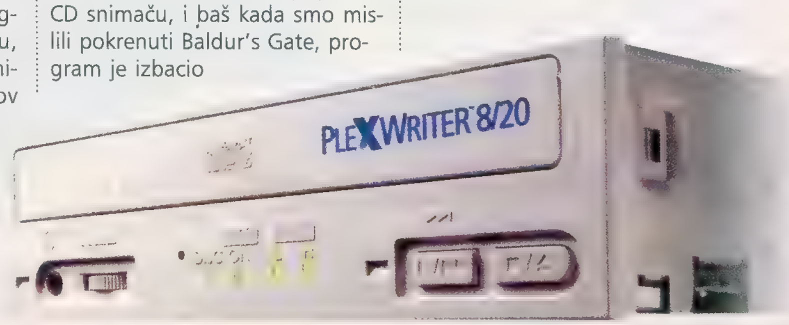
Plexwriter 8/20

Svojedobno su bili 2x i mnogi su govorili da brže ne može. Uskoro su došli i 4x uređaji. Na probijanje te granice se vrlo dugo čekalo. Uređaji su usavršavani, postotak uspješnih snimanja je rastao, cijene su padale, ali je brzina bila konstantna. 600 kb/sec. Vremena se mijenjaju. Plextor mijenja standarde. Prva 8x (1200 kb/s) pržilica CD-a je pred vama!!!

Plextor
Formel (tel. 3694-998)
4451 kn
• brzina, pouzdanost, veliki međuspremnik, bundle
• cijena
Najbolja i najbrža CD pržilica današnjice

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Najprije malo jednostavne matematike. CD od 74 minute ova će zvjerka pri punoj brzini snimiti za 9 minuta i 15 sekunda. Straha od "Buffer Underruna" jednostavno nema jer je u pisač ugrađen međuspremnik od ogromnih 4 MB! Odličan partner ovom 8x rekorderu je 40x čitač opisan na ovoj strani. Ta kombinacija omogućava vam snimanje CD-a u letu 8x brzinom!!! No, nije nam vrag dao mira, željeli smo iskušati koliko je čitava stvar izdržljiva kada se istodobno radi još nešto na računalu. Uzeli smo jedan HackCD i stavili ga u 40x čitač, a u snimač smo bacili prazan TraxData Gold CD. Imajte na umu da su oni predviđeni, barem tako piše na omotu, za brzine snimanja do 6x. Namjerno nismo željeli raditi s priloženim That's CDR medijem jer je on sigurno iskušan na 8x snimanju, nego s medijem koji je najrašireniji. Pokrenuli smo Cequadratov WinOn CD 3.6, koji dolazi u paketu s rekorderom i o kojem možemo reći samo najbolje, i odabrali opciju CD Copy, i to u letu. Driveovi su počeli krčkati, a mi smo se bacili na ometanje. Prvo smo krenuli na internet, pregledali poštu i neke zanimljive sajtove, potom napisali ovaj tekst, a da stvar bude još gora, simultano smo pustili DVD film (Đavolji odvjetnik) i Mpeg 3 player. Trenutak odmora iskoristili smo za smišljanje novih gadosti koje bi pripremili CD snimaču, i baš kada smo mislili pokrenuti Baldur's Gate, program je izbacio poruku: CD je uspješno iskopiran. Naše je mučenje Plextorov combo završio s lakoćom. Tako se postaje referentnim uređajom. Da nije malo paprenije cijene, odmah bismo kupili jedan za redakciju...



KORAK PO KORAK

Konačno, otkrivamo vam misteriozni postupak testiranja 3D grafike u Hackeru. Pročitajte i sami i pozabavite se vlastitom opremom podvrgavši je sličnom testiranju.

Ugradnja kartice u računalo prethodno očišćeno od drivera prijašnjih kartica. Nakon uspješnog skidanja i instaliranja najnovije inačice drivera s Interneta počinje ugodniji dio testiranja!
Igre! Trenutačno smo zaokupljeni Dethkarzima. Nude prekrasan 3d okoliš i vrhunska igrivost uz uporabu naprednih postupaka 3D grafike. Druga igra koju smo igrali bila je Baldur's Gate ne zato što bi nam ona mnogo rekla o 3D performansama, nego zato jer je nekolicina nas u Hackeru jednostavno poludjela za njom.

3D Mark. Pokrenuvši predložak, počinjemo Hackerov test koji uključuje testiranje svih funkcija kartice, s nešto većim brojem ponavljanja (3 puta). Nakon toga uspoređujemo rezultate s rezultatima koje su postigle ostale kartice. Na priloženoj slici vidi se rezultat sraza Creative Labs TNT kartice i Asus V3200 Banshee. Upravo nam je 3D Mark ukazao na nedostatke 3D fx-ovih kartica koji itekako dolaze do izražaja pri uporabi većih tekstura (primjerice, pri renderiranju teksture od 8 MB, gdje je TNT postigao gotovo 80 fpsa, a Voodoo 2 sa 12 MB čitavih 7,9 fpsa...)
Još malo uživamo u kartici igrajući se, na kraju malo pišemo i surfamo da vidimo kako se drži u radu s *prozorima* i koliko je sve skupa stabilno.

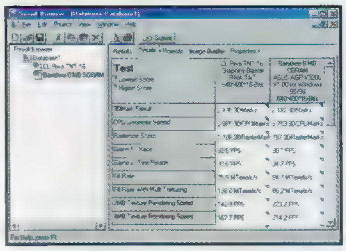
Radi objektivnog ocjenjivanja svake kartica, prije pokretanja Benchmarka valja učiniti ovo: resetirati računalo, ugasiti sve programe, osim 3D Marka (može i Taskbar), otkvačiti se s mreže, bilo lokalne, bilo Interneta. Također, valja defragmentirati tvrdi disk. Radi optimalnog izvršenja svih testova, valja u testnom računalu imati barem 128 MB memorije.

DEMO MODE
Evo konačno odličnog i brzog načina da pobudite zanimanje i zavist kod prijatelja koji su došli pogledati vaše novo računalo! Samo pokrenite Demo Mode 3d Marka i gledajte kako vam prijateljima cure sline. A evo i zašto.

3D Mark

3D kartice na kušnji

PIŠE **Patrik Pencinger**



Pretraživač iznimno intuitivne i korisniku okrenute baze podataka

Testiranje igraćeg hardvera je prilično zahtjevan posao. Pogotovo ako na najnovijem hardveru morate danonoćno igrati najnovije igre, hehe. Na kraju dana ostaje vam samo subjektivan osjećaj, ali to nikako nije pravi pokazatelj performansi grafičke kartice. Dakako, ovdje u pomoć prstižu različiti test programi, od Winbencha i Wizmarka do Winbenncha 3D, ali nijedan od njih ne daje dovoljno opipljive rezultate. Često postoji prilična razlika između perfomansi koje pojedina kartica postigne na testu i u stvarnom životu (npr. Intel I740 kartice u 3D Winbenchu prešišat će Voodoo Graphics, tzv. Voodoo 1, mada su u stvarnosti tu negdje po brzini), znači, vrlo su neujednačene, što je bio jedan od mnogobrojnih razloga koji su pokrenuli stvaranje novog standardnog igraćeg testnog programa nazvanog 3D Mark. Želite li saznati kako to da se krema svjetske hardverske i igraće industrije udružila u stvaranju tog odličnog softverskog uratka, čitajte dalje...

Glavni problem pri testiranju grafičkih kartica standardnim Benchmark programima je što oni testiraju funkciju po funkciju kartice i na osnovu prosječnih postignutih vrijednosti formuliraju konačni rezultat. U igrama je situacija nešto drugačija. Za prikaz, pogotovo 3D, rabe se kombinacije softverskih i hardverski podržanih funkcija, a finalne performanse ovise o mnogim parametrima kao i količini hardverski podržanih funkcija. Baš smo zato testiranje kartica u Hackeru većinom zaokruživali rezultatima koje bi pojedina kartica postigla u Quakeu 2 ili u nekoj sličnoj igri u kojoj su se lako mogle izmjeriti performanse. Upravo ovdje uskače 3D Mark koji svoje testiranje temelji na "real-life" situacijama u kojima ćete karticu rabiti za igranje. Program je nevjerojatno pristupačan i prosječnom i profesionalnom korisniku. Nevjerojatno je lako rabiti ga, a vizualno je iznimno atraktivan, po našem mišljenju atraktivniji od 95% igara trenutačno ponuđenih na tržištu. Iznimno moćno barata rezultatima koji se automatski slažu u bazu podataka. Svoje rezultate možete poslati na Internet i ući će u izračunavanje prosjeka za pojedinu grafičku karticu. Također, moguće je i pregledavanje rezultata s najrazličitijih konfiguracija pristiglih sa svih strana svijeta uperite li svoje Internet pretraživače na www.3dmark.com.

> **"3D Mark Lite je besplatna verzija koju možete downloadati online sa *www.3dmark.com*. Teška je oko 15 MB, a nadogradnja na 3D Mark Pro, koji smo vam predstavili, stoji dvadesetak dolara"**

Rječitost brojeva je ograničena. Koliko vi možete saznati o grafičkoj kartici kada vam na osnovu nekih posredno dobivenih brojki Benchmark program izračuna najveću teoretsku propusnost podataka na kartici? 3D Mark ide upravo u suprotnom smjeru. Instalirate ga na računalo, pokrenete i već nakon 5 minuta uživanja u iznimnim dostignućima kompjutorske grafike imate iskompiliran gotov rezultat. Upravo po tome je 3D Mark drugačiji. Umjesto da simultano na ekranu crta milijune trokuta, on će vaš sustav potjerati do krajnjih granica prikazujući prekrasne 3D scene tehnikama koje će se tek rabiti u novim naslovima. 3D Mark u određenim dijelovima rabi Max-Fx, 3D Engine dugoočekivane igre Max Payne (Trka po hodnicima i Sjene). Odlična komponenta ovog programa koja će, vjerujem, mnogima od vas biti glavnim razlogom za downloadanje je tzv. Demo mode koji ima ograničene Benchmark mogućnosti (samo na određenim dijelovima prikazuje broj FPS – Utrka i Trka po hodnicima), a glavni mu je razlog postojanja zapanjiti vlasnika računala novim dostignućima 3D grafike. Želite li saznati više, bacite pogled na

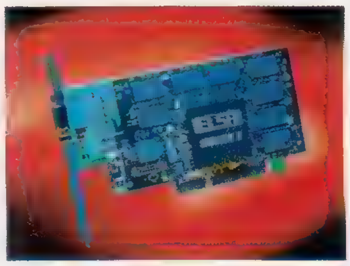
I Europljani rade odličan hardver...

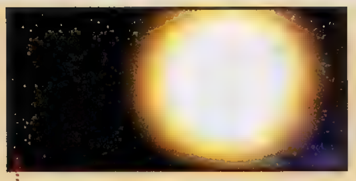
ELSA ERAZOR 2

Nestrpljivo smo iščekivali perjanicu Elsinog grafičkog arsenala kad je o kućnoj 3D uporabi riječ. Zašto nam se svidjela više od drugih TNT kartica i što je neobično u ovom naizgled običnom opisu?

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Za Elsu smo sentimentalno vezani zato što smo dugo, otprilike godinu dana, u referentnom računalu imali upravo njenu karticu temeljenu na Riva 128 čipu. Erazor 2 je odmah na početku ostavio odličan dojam na nas. Instalacija je bila glatka, driveri krajnje intuitivni. Za svaku je pohvalu što u Elsinu posebnom driver tabu piše točna rezolucija, brzina obnavljanja ekrana i količina prikazanih boja (a ne s koliko je bita po pikselu opisan ekran). Onima koji uvijek moraju imati najnovije drivere preporučujem neka skoknu do **www.elsa.de** i skinu novi paket bios/drivera optimiziranih za novo tisućljeće iako će kartica sasvim ugodno raditi i s onima koje dolaze uz nju, za razliku od nekih drugih koje su nam prošle kroz ruke. Driveri obiluju postavkama koje je moguće mijenjati pa će i najzahtjevniji korisnici doći na svoje. Zanimljivo je bilo pozabaviti se *Graphics Mode Fine Tuning* opcijom, gdje mijenjate horizontalnu i vertikalnu frekvenciju





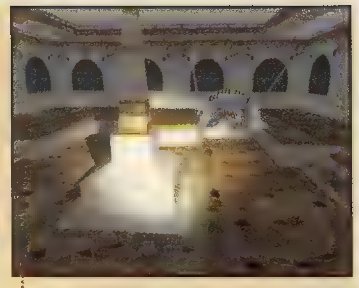
Uvodna Armageddon sekvenca. Inspirirani filmom koji je u doba izrade programa harao američkim kinima, autori 3D Marka su u program ubacili svojevrsni hommage ovom <bez komentara> filmu. U svijet 3D Marka uvodi vas sunce stvoreno od čestičnih efekata, renderirano u stvarnom vremenu, a nastavlja se tako da pored kamere projuri roj meteora na putanji prema Zemlji praćen pravom grdosijom. Sve to izgleda nevjerojatno, pogotovo u 32-bitnom modu!



Nakon toga uživajte u real time morphingu kompliciranog krivuljnog objekta, s ljepljenjem atmosferske karte pored standardne teksture. No, pravo iznenađenje slijedi tek kada se na objekt zalijepi još jedna atmosferska karta, što je postignuto multitexturingom!



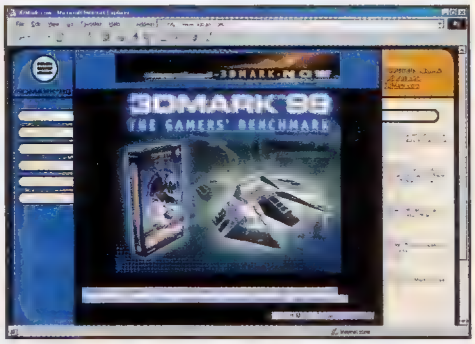
Vrijeme je za uživanje u 3D prostoru nastalom višeprolaznim renderiranjem Max-Fx 3D Enginea. Očekujte ga u igri Max Payne. Nevjerovatna stvar u svemu ovome je što se za renderiranje rabi RADIOSITY metoda, koja najvjernije dočarava osvjetljenje!



Real time sjene na svim 3D ubrzivačima. Ovako nešto podržano je zasad samo u posebnoj inačici Unreala koja radi samo na TNT karticama Creative Labsa.

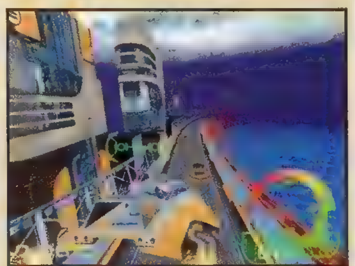
okvir DEMO MODE. Nama je bitniji Benchmark dio programa. Ovisno od željene točnosti, može se postaviti broj ponavljanja određenog testa, gdje se kao finalni rezultat stavlja

Mjesto na mreži gdje ćete naći sve vezano uz ovaj genijalni programčić je www.3dmark.com.



"3D Mark je alat za igrače koji će im reći istinu što se krije iza prašine podignute oko neke 3D kartice. I igrači i industrija trebaju standardan Benchmark program, a to je 3D Mark."

Scott Miller, Partner, 3D Realms



Ultrabrza 3D utrka s višeteksturnim nebom i vodom, s procesnim teksturama, višestrukim izvorima svjetla, milijunima boja i real time fps-o-mjerom.

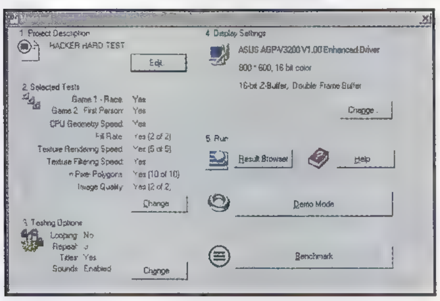
prosječna vrijednost. Za one kojima nije dovoljan rezultat samo u 3D Markovima, mjernoj jedinici 3D performansi koju je inaugurirao ovaj program, može dubinski proučiti rezultate preglednikom 3D Markove baze podataka, Result Browserom. Rezultati su predstavljeni u obliku tablice ili grafa, kako kome odgovara, a naznačeni su minimalni i maksimalni rezultati, što je iznimno korisno pri usporednom testiranju.

Valja spomenuti da 3D Mark testira prilično velik broj elemenata prije formuliranja konačne ocjene, a većinu njih sačinjavaju metode koje se uveliko rabe u igrama (mnoge od njih će se tek rabiti u budućim igrama). Posebna mogućnost koja nas je razveselila je automatsko hvatanje slika pri testiranju određene kartice i uspoređivanje kvalitete prikaza koju je ostvarila s referentnom slikom, tj. onakvom kakvom su je autori zamislili. Razlika će biti od onih neprimjetnih (TNT) do prilično velikih (Voodoo 2), što nikada ne bismo mogli primijetiti bez ovakve izravne usporedbe. Dosad navedeno nije sve što će vam 3D Mark ponuditi. Možete testirati svoje kartica na različitim rezolucijama, sve do 1600x1200 u 32 bita. Naravno ostavljen je i 16-bitni mod, no već pri prvom pogledu zamjetna je razlika u kvaliteti između 16 i 32 bita.

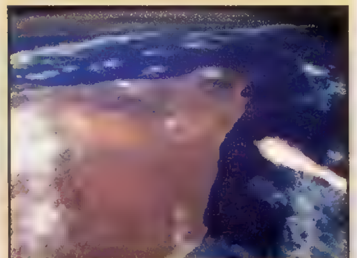
Kako smo se u ovaj programčić zaljubili na prvi pogled, odlučili smo ga rabiti kao referencu u budućem testiranju hardvera. Predlažemo i vama da downloadate svoj primjerak te procijenite kako se drži vaše računalo.



Kratki predah između jurnjave nudi vam priroda ostvarena inteligentnim ljepljenjem teksture na kuglu, malo poligona (listovi) i česticnim reflektirajućim vodopadom.



Uvodni ekran prije testiranja, gdje je moguće prema vlastitim željama promijeniti postavke testiranja



Kraj je vražji, a namučit će sve Voodoo 2 kartice. Veliki meteor zabija se u Zemlju ostavljajući za sobom ništavilo... Ne smijemo zaboraviti ni odličnu glazbu, 100% usklađenu s radnjom DEMO-a.

Testiranje i inicijalno upoznavanje s 3D Markom izveli smo s Asusovom V3200 Banshee 16 MB grafičkom karticom koju nam je ustupio **M-SAN**

osvježavanja te zasebno namještate monitore u multimonitor modu. Kartica nema dodatnih video mogućnosti. Postoji samo AGP inačica, a na testiranju smo imali vrhunsku sa 16 MB SGRAM memorije. 2D performanse su joj zadivljujuće, a moguće razlučivosti i dubina boje penju se do 1920x1200 i 32 bita! 3D performanse su vrhunske, kao i kvaliteta prikaza. Nema pojavljivanja omraženih nam artefakata u igranju s višeprolaznim renderiranjem slike. Quake 2 nam se u 800x600 vrtio u pedesetak fpsa na testnom računalu. Uz karicu, u paketu ćete dobiti i dvije igre, sada već legendarni Need For Speed 3 i Recoil, šarenu i oku ugodnu 3D pucačinu koja tjera TNT do krajnjih granica.

Za kraj jedna zanimljivost: ovu nam karticu nije ustupio domaći zastupnik, nego čitatelj. G. Ivanu je bilo čudno što je nismo opisali iako smo je najavili, stoga je preuzeo stvar u svoje ruke, nazvao nas i ponudio nam je na opis, što smo mi objeručke prihvatili. Za takvo smo ga povjerenje nagradili HACKER majicom...



Rezultati testiranja:

640x480 16-bita
P2 266 MHz
128 MB memorije
2090 3D Marka

ELSA

-

-

• odlične 2D, 3D performanse, SGRAM memorija, bogati bundle

• radi probleme na nekim matičnim pločama (kao i ostale TNT kartice)

Još jedna u nizu TNT temeljenih kartica koje su preplavile tržište, čija je kvaliteta ipak malo iznad prosjeka. Mislim pritom na stabilne drivere i uporabu bržeg i skupljeg SGRAM-a



THRUSTMASTER

Igraći kontroleri, od joysticka, gamepadova pa sve do volana i 3D FPP kontrolera, postali su neizostavnim hardverom svakog pravog igrača. Nezamislivo je kvalitetno igrati neku letačku simulaciju bez (dobre) igraće palice. Gamepadovi su odlično rješenje za arkadne i sportske igre, ali su se pokazali vrlo pouzdanima i u simulacijama leta i vožnje, a poslužit će i u 3D pucačinama pa se čini da su, uz već tradicionalni joystick, jedini univerzalni kontroleri namijenjeni svim žanrovima. Volani su najbolje rješenje za vozačke simulacije, od rallyja do formula, no nerijetko njihov predug hod, preosjetljivost igre i loše riješen položaj papučica dodatno otežaju igranje umjesto da ga olakšaju. I na kraju spomenimo i revolucionarne kontrolere posebno dizajnirane za 3D FPP shotere. Spomenutim kontrolerima su dizajneri pokušali riješiti problem "101 tipke na tipkovnici", a odluku o tome je li vam sve to nužno ili ne, morat ćete donijeti sami. Hacker vam ovaj mjesec predstavlja najnovije proizvode diva među proizvođačima igraćih kontrolera, najboljeg od najboljih - THRUSTMASTERA. Iz zagrebačkog **Continuuma** *smo dobili na recenziju kontrolere iz Thrustmasterove ponude proizvoda za sezonu 1998./99., od kojih se većina pojavila tek krajem prošle i početkom ove godine, a dobar dio proizvoda, pogotovo onih namijenjenih konzolama, se upravo počeo isporučivati u Americi.*

FORMULA 1 RACING WHEEL

FORMULA 1 RACING WHEEL predstavlja odlično rješenje za sve vozačke simulacije. Budući da ga je FIA službeno licencirala, mnogi će pomisliti da je namijenjen samo simulacijama formule, vidjevši u tome velik nedostatak, no to nije točno. Namijenjen je svim vrstama vožnje jer se na ploči nalazi i sekvencijalni mjenjač koji predstavlja vrlo dobro rješenje za mijenjanje brzina, dobro prima, ima kratak hod, čvrst je i dobro leži u ruci pa s njime nećete imati nikakvih problema. Volan je ergonomski dizajniran, obložen gumom te ne klizi u ruci. Način hoda ovog kontrolera je servo, a na upravljaču su dvije tipke za mijenjanje brzina u formulama. Pedale su dizajnirane po uzoru na formulu, što može predstavljati problem ako su postavljene preblizu tijela - povišene su pa ćete nespretno nagaziti na njih. Upravljačka ploča se pričvršćuje za stol, čime je spriječeno plesanje i prevrtanje uslijed žešćih poketa. Instalacija se vrši preko diskete, a igrati možete na Win95/98 pa čak i u DOS-u. Volan smo testirali na Screameru 2, NFS 2, Q Rally i Off Roadu i nemamo nikakvih zamjerki glede upravljanja, osjetljivosti i podrške. Sve upućuje na kvalitetu i isplativost ovog kontrolera osim, možda, cijene, no, ako se želite kvalitetno igrati i imati volan koji neće puknuti nakon drugog kruga u NFS-u, neće vam biti problem izdvojiti **1.399** kuna za nj. Ovaj upravljač zasigurno predstavlja svojevrsni *"Best buy"*.



FORMULA SPRINT

Iako **FORMULA SPRINT** naizgled djeluje sofisticiranije od F1 Racing Wheel upravljača, ne dajte se prevariti jer - "izgled vara". Ne može se reći da je upravljač loš, daleko od toga, ali... Papučice su spuštene, što znači da ih možete držati ispod nogu, ispred sebe. Kao i uvijek, postoji i ono ali - naime, postolje je premalo i prelagano te se lako odskliže pri bržim pokretima, a papučice su preblizu jedna druge pa se često dogodi da ih stisnete istodobno. Volan je malo premalen, premalog promjera i uglavnom je od plastike, tako da zna biti nezgodan pri refleksnim reakcijama. Mjenjač je napravljen po uzoru na onaj u formuli i smješten je iza upravljača (nešto poput žmigavaca). Papučice možete isključiti, a tada rabite ručice mjenjača kao kočnicu (lijeva) i gas (desna). Na volanu su četiri tipke, pa vam tipkovnica neće ni trebati. Postolje je vrlo stabilno i po starom Thrustmasterovom receptu pričvršćeno za podlogu, tako da vam neće plesati, što daje dojam robustnosti i čvrstoće, a volan se automatski vraća (poput serva). Instalacija upravljačkih programa je bezbolna, a uz nju ćete dobiti patch za NASCAR 2. Imali smo malo problema s podrškom kod nekih starijih igara, ali najvažnije je da NFS radi bez problema. Za ovaj igraći kontroler vrijedi ona stara: koliko love, toliko i galame. Ako vam treba nešto prosječno i ne odveć skupo, onda će ovaj upravljač od **749** kn biti vaš izbor.



PREMIER PAD

PREMIER PAD predstavlja jednostavniji primjer igraćeg kontrolera svoje vrste. Normalan gamepad, ergonomski dizajniran, relativno malih dimenzija. Na ploči je osmosmjerni upravljač i čak šest tipki. Frontalno, kao na PSX gamepadu, su još dvije. Uza nj dobivate priključni kabel dug 6 stopa, tako da nećete imati problema s duljinom priključka. Sve skupa djeluje vrlo čvrsto, pomalo kruto - dok se *pad* malo ne "razradi". Ergonomski ugodno i maštovito dizajnirana ploča čak sa osam tipki predstavljaju svu čar ovog kontrolera. Aktivira se automatski po Plug and Play načelu. Iako je cijena Premier pada skromnih **169** kn, u usporedbi s konkurencijom pruža i više no što se očekivalo.



TOP GUN

TOP GUN predstavlja primjer joysticka izvrsnih performansi. Kontroler je licenciran od Paramount Picturesa i predstavlja službenu Top Gun igraću palicu. Kako piše u prospektu, namijenjen je svim vrstama igre, a posebno se preporučuje u borbenim simulacijama leta. Palica je ergonomski oblikovana, obložena gumom sa strane te se ne skliže u ruci. Osim pucanja i mijenjanja pogleda (hut), na palici su još tri tipke. Hod je vrlo kratak no, unatoč tome, ovaj kontroler odlikuje se visokom preciznošću. Postolje je kvadratnog oblika, dovoljno veliko i teško da spriječi prevrtanje i plesanje pri agresivnijim pokretima. Uz joystick ćete dobiti i CD s instalacijskim softverom i registracijom s kojom dobivate jednu od mnoštva ponuđenih igara za samo 5 funti (uključeni troškovi dostave). Namijenjen je DOS, Windows 3.1 i Windows 95/98 sustavima, priključuje se preko standardnog gameporta, ali ako posjedujete neku lošiju zvučnu karticu, mogli biste imati problema (stoga vam toplo preporučujemo ThrustMasterovu ACM Game karticu). Za **399** kuna dobite ćete i više no što očekujete, što čini ovu igraću palicu iznimno isplativom.



igraći kontroleri

TOP GUN PLATINUM



TOP GUN PLATINUM, osim prve dvije riječi u nazivu i identičnog držača nema s Top Gunom velikih sličnosti. Ova palica ima nešto dulji hod nego Top Gun (po osobnom mišljenju potpisnika ovih redaka, Top Gun ima prekratak, a Top Gun Platinum predug hod, no ovdje je više riječ o autorovom osobnom perfekcionizmu nego o realnim zamjerkama). Velika je prednost i kotačić za određivanje brzine smješten s desne strane, paralelno s palicom, zbog čega je postolje moralo biti povećano, što znači da je i stabilnije. Ta prednost se poslije pokazala vrlo važnom jer potpuno, ovisno o zahtjevima igrača, isključuje uporabu tipkovnice tijekom igre. Sve skupa djeluje vrlo čvrsto i stabilno, a igranje s Top Gun Platinum joystickom je više no ugodno. U paket je uključen instalacijski CD s tri demo igre - Joint Strike Fighter, Team Apache i War Birds 3D. **449** kuna, koliko stoji ova igračka, je čak možda i malo preniska cijena za ono što nudi. Svakako bih vam ga preporučio kao drugi ovogodišnji *Best Buy.*

RAGE 3D



Među visokokvalitetne novitete, ne samo u ThrustMasterovoj ponudi, nego i na tržištu, svakako spada **RAGE 3D** gamepad, gamepad s 3D opcijom. Naime, na ploči se nalazi switch za prebacivanje iz 2D u 3D kontrolu. Pri 2D kontroli možete upravljati u 8 smjerova u jednoj brzini, a 3D opcija vam pruža mogućnost upravljanja u bilo kojem smjeru (pa čak i u krug) s bilo kojom brzinom. Šest tipki u dva reda plus dvije ispod i dvije na vrhu riješit će sve probleme oko uporabe tipkovnice, a Thrust Mapper softver će poslužiti programiranju tipki za bilo koju funkciju. Uza sve to, lagano prolaženje kroz izbornike u igrama olakšat će *Start* i *Select* tipke. Posebno dizajniranu ploču moći ćete držati u ruci ili je položiti na stol. Iako je možda malo prevelika, lagana je i odlično sjeda u ruku. Instalacija upravljačkih programa se vrši preko CD-a na kojem ćete dobiti i mnoštvo dodatnog softvera od kojeg valja izdvojiti spomenuti ThrustMapper za mapiranje tipki na određene funkcije (namještene opcije ostaju u memoriji pri svakom startanju igre) i Action s kojim kalibrirate Rage 3D kontroler. Kao posebno zgodnu osobinu ovog kontrolera, izdvajamo multiopciju kojom možete spojiti četiri ovakva kontrolera preko jednog gameporta na vašem PC-ju, što otvara put dobroj zabavi za cijelu obitelj. Osim navedenih programa, na CD-u dobivate i 3 demo igrice koje najbolje ocrtavaju mogućnosti Rage 3D-a u najrazličitijim žanrovima: MotoRacer, NHL PowerPlay '98 i Nuclear Strike..

Rage 3D predstavlja sam vrh gamepadova. Prije svega, to je jedini digiralni pad na tržištu, sa 2D i 3D opcijom i gotovo deset tipki, koji omogućuje jedonstavno spajanje čak četiri takva gamepada samo preko jednog gameporta na računalu. Uza sve što pruža, očekivali biste astronomsku cijenu, no ona je upravo nevjerojatnih **299** kn! Kada se sve skupa zbroji i oduzme, Rage 3D je i itekako isplativ dodatak koji će proširiti vaše igraće horizonte.

3D kontroleri; joystici

MILLENIUM 3D INCEPTOR



MILLENIUM 3D INCEPTOR je prvi predstavnik nove generacije joysticka. Riječ je o 3D digitalnim kontrolerima. Joystick nosi NASA licencu i dizajniran je po uzoru na upravljače u space shuttlima. Mada zvuči turbo primamljivo, vidjet ćete da i nije baš tako. Prva se zamjerka odnosi na dizajn palice. Nakon dužeg igranja neizbježna je bol u ruci. Osim klasičnih tipki na palici, poput mijenjanja pogleda, pucanja, mijenjanja oružja, ne donosi ništa novo. Hod je reguliran zglobom, što je novitet u industriji igraćih palica, što ujedno utječe na stabilnost, čineći ga prekrutim pa se pri agresivnijim pokretima može prevrnuti. Čitavu palicu još možete pomicati u krug, što vam otvara čari 3D joysticka. Možete se kretati gotovo u svim smjerovima. Na postolju se nalazi kontrola brzine i još tri tipke. Ono je veliko i teško, no zbog krutog zglobnog pomicanja može postati nestabilno. Joystick se instalira preko CD-a s kojim dobivate još neke demo igre od kojih izdvajamo Extreme Assault i Tiger Shark. Millenium 3D Inceptor Joystick se pokazao iznimno čvrstim i kvalitetnim, ali i nedorađenim - pa nakon dužeg igranja i pomalo neugodnim. Cijena je možda čak malo previsokih **525** kuna.

FRAG MASTER

ThrustMaster je svojim najnovijim proizvodom, prvim pravim 3D FPP shuter kontolerom FRAG MASTER, ponovno pokazao da je najbolji u industriji igraćih palica i da na sve misli. Riječ je o igraćoj palici vrlo zanimljivog i čudnog "alienskog looka" namijenjenoj igrama poput Quakea, Duke Nukema 3D i Unreala. Kontroler zamjenjuje u cijelosti tipkovnicu i miša. Po prvi se put s "joystickom" možete kretati u svim smjerovima pa čak izvoditi i tzv. side strafe ili circle strafe pokrete. Dakle, u jednoj je palici sjedinjena kontrola pogleda, kretanja i pucanja. S joystickom se upravlja dvoručno i svih vam je šest tipki s prednje strane i četiri sa stražnje uvijek nadohvat prsta. Palica je pričvršćena na pomični krug postolja koji joj omogućuje pomicanje tijela u svim standardnim smjerovima. Sve skupa djeluje vrlo čvrsto. Postolje je stabilno i ne može se preokrenuti. Osim navedene funkcije, može se rabiti kao zamjena za miša, a u paru s tipkovnicom pokazuje svu svoju raznolikost namjena. Ovaj izvanredan proizvod pokazuje visoku kvalitetu i velike preformanse, te ima veliku budućnost. Prilagođen je svim igrama FPS žanra. Instalira se pomoću programa koji se nalazi na CD-u s još nekim demo igrama. Cijena Frag Mastera je 749 kuna i moramo priznati da nas je ThrustMaster ovaj put ugodno iznenadio.





ZBRKA OKO ZVUČNIH FORMATA

Kako izaći na kraj s postojećim zvučnim formatima? Oko kojega izgraditi kućno kino? Koliko vam je zvučnika za to potrebno? Kolika je razlika u kvaliteti zvuka?
Predstavit ćemo vam jedan po jedan format i objasniti koji možete naći na DVD-u, koji na videokasetama i koji je najbolji za vas!

Dolby Surround Pro-Logic

izmišljen je u Dolby Laboratories Inc., a predstavlja kućnu verziju Dolby Sterea prilično proširenog po hrvatskim kinima. Ovo je trenutačno najrašireniji oblik kućnog kina u nas, a i financijski najprihvatljiviji. Dolby Surround Pro Logic je 4-kanalski format, no valja uzeti u obzir da se druga dva kanala (centralni i surround) "matriksiranjem" ekstrapoliraju iz običnog stereo 2-kanalskog signala posljedica čega je nesavršena separacija kanala, što dovodi do zamućenja prostorne zvučne slike. Za reprodukciju četiriju zvučnih kanala brine se, u najboljem slučaju, sustav od 6 zvučnika koji uključuje tri prednja zvučnika (zasebna tri kanala punog zvučnog opsega). Idealno je ako su prednja tri zvučnika identična, ili barem od istog proizvođača, iz iste serije. Potom je tu i surround kanal, za čiju su reprodukciju zadužena dva stražnja zvučnika iz kojih se čuje mono zvuk ograničenog zvučnog opsega (100 Hz do 7000 Hz). Surround kanal služi što boljem dočaravanju atmosfere, u čemu u potpunosti uspijeva! Dodatni, šesti, zvučnik je subwoofer koji služi za reprodukciju najdubljih tonova (eksplozije i sl.) i vjerojatno je najbitniji za dočaravanje pravog kinodoživljaja! Što vam je potrebno za reprodukciju ovog 4-kanalskog zvuka? Dolby Surround Pro Logic dekoder i pojačalo, koji se obično zajedno nalaze u komponenti imena A/V reciever. Mnogi novi televizori i mini linije posjeduju DPL dekoder zato što nije skup, a uvelike pridonosi doživljaju gledanja filmova. Što možete gledati u Dolby Surroundu? Dosta serija i filmova (novije proizvodnje) koje gledamo na HTV-u imaju unutar Stereo signala ukodirana dva dodatna Surround kanala. Najbolji primjer su popularne serije X-Files i The Simpsons. Također, 80% videokaseta koje posuđujete u videotekama ima Dolby Surround zvuk. (Imajte na umu da za reprodukciju Surround zvuka morate imati Hi-Fi Stereo video!). DVD naslovi imaju također zvuk u DPL-u. Neki imaju poseban stereo zapis s matriksiranim surround kanalima, dok neki rade downmixing u realnom vremenu iz Dolby Digitala na Dolby surround Pro Logic. Također, mogu se kupiti mnogi audio CD-i s Dolby Surround zvučnim zapisom. Nećete pogriješiti utemeljite li svoj sustav kućnog kina na ovom standardu jer je iznimno raširen i relativno jeftin.

Dolby
Dolby Laboratories

Dolby Surround Digital

još poznat pod imenom Dolby Digital AC-3 (Audio Compression 3) ide korak dalje, i u kinima i u kućnim sustavima. Ovaj standard sadrži 6 posebnih kanala digitalno pohranjenih. Prednost nad Dolby Pro Logicom je očigledna. Stražnji kanali punog su zvučnog opsega i još k tome stereo. Bas je puniji, čvršći i definiraniji jer za subwoofer postoji posebni kanal. Prelazeći s Dolby Surrounda na Dolby Digital, bit ćete zapanjeni detaljima koje ste prije propuštali, a koji uvelike pojačavaju doživljaj filma. Dolby Digital se nametnuo kao glavni zvučni standard DVD naslova. Osim DVD-a, kao izvor Dolby Digitala može poslužiti Laser Disc čiji je kraj sve bliži s pojavom DVD-a. Dolby Digital pojačala su nešto skuplja, cijene su im od 4000 kn naviše. Mediji tipa videokasete, video CD-a, audiokasete, minidisca NE MOGU sadržavati Dolby Digital zapis! Ovo je standard izbora za beskompromisne i one s mnogo love...



Napredni AV recieveri kao npr. ovaj Denonov posjeduju i Dolby Surround i Dolby Digital i DTS dekoder!

DTS (Digital Theater Systems)

je glavni takmac Dolby Digitalu, od kojeg se razlikuje po većem bit/rateu, što, u teoriji, dopušta veću detaljnost i razlučivost zvuka, no slijepi testovi su pokazali da rijetko tko može primijetiti razliku između Dolby Digitala i DTS-a, na papiru naprednijeg i boljeg. Najnovija generacija recievera (Sony STR 925 DB, Denon AVR 5700, Yamaha DSP-A1 (A2)) u sebi nosi dekodere za sva tri dosad nabrojana standarda, tako da do zabune ne može doći. Osim što ćete ovaj format naći u kinu (u Zagrebu u kinu Zagreb i Tuškanac) te na nekim DVD naslovima regije 1 (Amerika), mogu se naručiti i glazbeni CD-i kodirani u ovom naprednom formatu. Njegova je budućnost, što se DVD naslova tiče, za zemlje Regije 2 u najmanju ruku upitna jer nije izašao još nijedan DTS DVD za tu regiju!

dts online

MPEG Multichannel

je standard koji je trebao biti temeljni standard za digitalne medije u Europi. Osnovna je ideja bila da Amerika ima Dolby Digital, a Europa Mpeg Multichannel. Format je vrhunske kvalitete, čak kvalitetniji od DTS-a, no debelo je kasnio, pa je Amerika dobila DVD godinu dana prije od Europe. U budućnosti postoji mogućnost uporabe digitalne televizije na razini Europe i za digitalni radio (tzv. DAB), zasad ništa od toga.

MPEG

Top 5 — Must Buy

1. GoodFellas
2. Đavolji odvjetnik
3. Lost Boys
4. US Marshalls
5. Sfera



Philips novi DVD playeri

Uskoro (otprilike u četvrtom mjesecu) bi se na tržištu (američkom) trebali pojaviti novi Philipsovi DVD playeri, moderni uređaji koji će u DVD svijet donijeti neke novine. Sva tri playera serije 800 (815, 825 i 850) posjeduju ugrađene DVD dekodere i digitalni izlaz koji podržava DTS. Također, podržavaju zaključavanje određenih diskova i samog uređaja da, primjerice, djeca ne bi gledala neprimjerene scene/filmove. No, najzanimljivija stvar pokupljena je iz PC svijeta. Riječ je o opciji lake nadogradnje Firmware uređaja. Naime, razvojem uređaja, usavršavan je i softver i nove funkcije. Sve se jednostavno stavi na DVD/CD i pošalje vlasniku playera koji potom jednostavno učita firmware u svoj DVD čitač. Slično kao promjena BIOS-a na matičnim pločama.



DVD rječnik

• **THX** (Tomlinson Holman eXperiment)

oznaka je svojevrsno jamstvo kvalitete zvuka i slike sa Dolby Surroundom i Dolby Digitalom. THX sustavi (kućnih) kina najbolji su no najčešće i najskuplji. Ako neki komad opreme ili snimka zadovoljavaju visoke THX standarde, dobit će THX emblem. Dakako, prije toga moraju proći rigorozne testove kvalitete u Lucasfilmu. Postoje THX zvučnici, pojačala, recieveri, DVD playeri, DVD naslovi, videokasete...

THX

• **5.1 (kanala)**

Ova brojka se u miljeu kućnog kina često rabi, a mnogi još uvijek ne znaju o čemu je riječ. Riječ je o 5+1 kanala digitalnog zvuka. Brojka 5 se odnosi na tri prednja i dva stražnja kanala punog opsega, a onaj dodatni +1, tj. .1, na posebni subwoofer kanal koji se ne smatra potpunim kanalom (sub reproducira samo određeni dio zvučnog spektra, 20 Hz-250 Hz).



• **DSP** (Digital Sound Processing)

Pošto su kućna kina redovito smještena u mnogo manjim prostorijama nego što je pravo kino, neki se korisnici tuže da im za puni kinoosjećaj nedostaje prostornost - a ona se stvara digitalnim procesiranjem signala (dodavanjem blage jeke, referba itd.). Brojni recieveri imaju mnoge prostorne simulacije npr. stadium, concert hall, movie theater i sl. Koliko god DSP imao pobornika koji tvrde da on poboljšava doživljaj, toliko je i protivnika koji se žale da to više nije originalni zvuk, nego digitalno nabrijan te da zvuči umjetno.

HELP LINE

S.O.S

Na vrućoj listi problema za ovaj mjesec i dalje su avanture, pogotovo Grim Fandango, za koji u ovom broju objavljujemo i prohod pomoću kojeg ćete sigurno prijeći igru. Vaša pitanja i dalje šaljite na poznatu adresu, a Denis Kovačić će se potruditi, kao i svakog mjeseca, da vam skrati muke.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj readkciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (SOS) Petrinjska 11/IV, 10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite SOS)

NAPOMENA

Molimo vas da vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECT-u poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte (čitaj: lektorica Ankica) automatski lansirati u Recycle Bin.

MEDIEVIL (PSX)

Došao sam do nivoa "ENCHANTED EARTH" i ne mogu proći dva zmaja na tom nivou, a ne otvaraju se novi nivoi.

Ako misliš na krilate demone protiv kojih se boriš na platformi, protiv njih je najbolje rabiti samostrel ili samostrel sa zapaljivim strelama - ne udaraj ih oružjem za blisku borbu jer su prebrzi. Kad ih pobijediš, otvorit će ti se put za dalje.

Vlasnik sam PSX-a i igram Medievil, ali nikako ne mogu izaći iz Hall of Heroes.

Roko Matic

Da bi izašao iz Hall of Heroes, moraš stati ispred jednog od kipova heroja. Ako si se prvi puta našao u tom Hallu, to je prvi kip slijeva - stani na ploču s ucrtanom čašom i poslušaj što će ti heroj reći. Zatim izađi putem kojim si i ušao (preko teleporta u maloj sobi). Sljedeći put kada dođeš u hall, potraži heroja spremnog za razgovor (sa svakim možeš razgovarati 2 puta).

GANGSTERS (PC)

Ne znam kako igrati Gangsters. Možete li me malo uputiti u igru? Kako ubijam?

Željko Piperković

Za početak ti preporučujemo da ne ubijaš nikoga dok nisi dovoljno jak jer ćeš navući bijes konkurencije koja će te, najblaže rečeno, zgaziti. Skupi što veći broj ljudi i osiguraj što veće područje "zaštite", a tako zarađenom lovom kupuj zgrade i započni neki ilegalni biznis kojeg ćeš pokrivati legalnim (što su oni međusobno sličniji, to bolje) - ti su poslovi idealan izvor zarade. Održavaj dobre odnose s drugim bandama, uzmi i odvjetnika jer ćeš ih poslije moći baš preko njega mučiti. To ćeš učiniti tako da slijediš gangstera (trail), a potom potplatiš policiju da napravi raciju. Vjeruj mi, učinak je puuuno bolji - protivnik će biti zgažen, pola mu je ljudi u zatvoru, i policija je kriva, a ne ti. Inače, sve ove stvari rade se prije početka radnog tjedna, u planeru. Ako tijekom tjedna vidiš nekog protivničkog gangstera na svom teritoriju, možeš svome narediti da ga ubije (desnim klikom na nj - naredba kill, i na gangstera kojeg želiš ubiti). Poželjno je također pauzirati tjedan dok izdaješ naredbu. Inače, tjedan je prilično dosadan pa ga možeš malo ubrzati - malu kazaljku na satu (iznad velike koja pokazuje vrijeme) pomakni udesno. Ljude iz zatvora oslobađaš tako da potplatiš tužitelja ili nekog na visokom položaju, a ako ne ide, plati jamčevinu.

BROKEN S. 2 (PC)

Dobila sam Broken Sword 2 i zapela na prvom CD-u čak u Ouberivoj kući. Ubila sam pauka i odvezala se, pobrala sam sve iz torbice i iz ladice te strelicu i nekakav cilindar uključujući i crva, ali ne mogu izaći iz kuće.

Iva

U donjem dijelu police je mala ladica - klikni na nju. Naći ćeš vrč s ključem. Kada uzmeš cilindar, kombiniraj ga s raspršivačem sode (soda dispenser) i njime ugasi vatru. Izađi iz prostorije, idi dolje. Pogledaj pokraj telefona i uzmi novine. Prouči i njih i Lobinaouovo pismo. Nazovi ga. Klikni na vazu, naći ćeš ključ. Otključaj vrata i izađi.

SANITARIUM (PC)

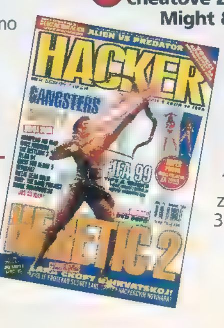
Imam problem u Sanitariumu. U chapteru "The Hive" kad razgovaram s baby cyclops o tome da bi poslušao njihovu pjesmu, moram otići do konzole i ponoviti taj isti zvuk. Problem je što ja nemam zvučnike na kompu. Ako možete, kažite mi kojim redom trebam klikati na larve da bi se čula melodija?

Kombinacija koju trebaš klikati je: lijevo, desno, desno, dolje lijevo, gore, dolje desno.

FIFA 99 (PC)

1) Gdje na Internetu naći stranicu na kojoj mogu igrati FIFU 99 protiv prijatelja?
2) Molim vas za trikove i tajne poteze u igri FIFA 99.

Adresa je **http://fly.cc.fer.hr/~greiner/fifa99/**. Što se tiče trikova i tajnih poteza, preporučujemo ti Hacker broj 44 (siječanj 1999.) u kojem smo objavili dodatne savjete, tablicu poteza i trikove za igranje najbolje nogometne simulacije na svijetu.



Svaki istinski ljubitelj FIFE 99 ima prošli broj Hackera u kojem smo na dvije stranice FIFA 99 tips'n'trick članka objavili dragocjene savjete i trikove za bolje igranje.

GRIM FANDANGO (PC)

Poslije filma na početku igre pokupio sam pismo u cijevi ispred mene, pokupio sam karte u kutu sobe i što mi je dalje činiti ?

Dario iz Karlovca

Izađi iz ureda i produži do dizala za garažu (na lijevoj strani hodnika, kod sekretarice). Spusti se dolje i kreni prema kućici u kutu garaže. Pokucaj i razgovaraj s Glottisom: "Hey, you a driver?", "I am Calavera. Manny Calavera.", "Looks like I need a new driver", "You want to be my replacement driver?", "Come on, Glottis. I need you to be my driver.", "You're not too big. The cars are just to small". Dobit ćeš Work Order. Vrati se dizalom, uđi u drugo i izađi iz zgrade.

Imam jedan mali problem - ne znam kako proći prvi nivo na Grim Fandagu. Otišao sam u svijet živih ljudi i pokupio onaj mali kostur te ga polio nekim cementom....i što sad?

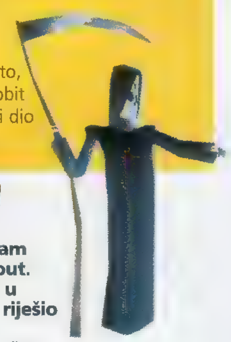
Martin Schatten

Vrati se dizalom u predvorje zgrade, ondje ćeš sresti domara zaduženog za cijevi. Poslušaj ga i izađi iz zgrade. Idi do klauna. Traži neka napravi lik od balona (bilo koji) i još uzmi dva prazna balona (dead worm). Na obližnjem kiosku uzmi kruh. Vrati se u zgradu i idi desno. U jedan prazan balon stavi jednu kiselinu, a u drugi drugu. Idi u ured. U cijev gurni prvo jedan balon, a zatim drugi. Vrati se u predvorje i idi lijevo (u sobu s cijevima).

Imam jedan problem u igri Grim Fandango. Zapeo sam na prvom CD-u. Nakon što sam poubijao vatrene zvijeri, ne znam što treba učiniti kraj onoga stabla na koje se Glottis penje i kraj labirinta stabala

Krešo

Kod stabla na koje se Glottis penje moraš pomoću tački tako namjestiti stroj da pumpe na svakoj strani istodobno rade. Pumpu sinhroniziraš prelazeći tačkama po cijevima koje vode do nje. Ako sve dobro napraviš, cijela će se konstrukcija početi tresti. Isključi stroj, Glottis će se popeti, ponovno ga uključi. Izađi iz vozila, uzmi znak i nosi ga do šume, na gornjoj lijevoj strani ekrana. Kada ga god zabiješ u zemlju, strelica će se okrenuti pokazujući ti novi smjer gdje ga treba odnijeti. Čini to što češće jer ćeš jedino tako vidjeti kamo trema dalje. Tek kad ga zabiješ u pravo mjesto, otvorit će se pećina. Uđi unutra, idi do znaka, protresi ga i dobit ćeš ključ. Vrati se do vozila i kreni prema stjenama (gornji lijevi dio ekrana). Kada središ dabrove, izađi i otključaj vrata.



THE DIG (PC)

Ne mogu ući u prostoriju ispod grobnice. Kako dalje?

Želimir iz Novske

Kada uđeš u grobnicu, vidjet ćeš ploču na podu. Otkopaš li je lopatom, pojavit će se rupa. Uđi u nju i uporabi plavi kristal. Zatim idi do oznake s dva mjeseca. Kad se otvori poklopac, zaglavi ga pomoću šipke. Izađi. Na lijevoj strani od ulaza u grobnicu vidjet ćeš prašinu. Očisti je i pojavit će se statua. Dotakni je i ona će nestati, a ti se vrati unutra i moći ćeš ući u prostoriju ispod grobnice.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)

Prvi put pišem i molim Vas cheatove za igru Heroes of Might & Magic 2.

Tipkaj sljedeće šifre
1134 za 100 Titans
1135 za 100 Arch Mages
1136 za 100 Steel Golems
1137 za 100 Rocks
1138 za 100 Haflings
1991 - prebacuje te na završni nivo
321675 - 5 crnih zmajeva

FALLOUT (PC)

Nedavno sam dobio Fallout. Došao sam u Shady Sands i riješio stanovništvo Radscorpiona. Išao sam u Vault 15, pričvrstio uže za dizalo i pobio sve štakore, ali nema water chipa. U Junktownu sam pobio sve stanovnike osim jednog stražara i jednog frajera. Gdje se nalazi water chip? U nekim brojevima ste napisali da se treba raspitivati, ali ne znam kod koga.

Filip iz Zagreba

Trebaš pričati sa svima i odjednom će ti ljudi početi pričati o gradu koji ne treba dostavu vode. Čip se inače nalazi u Necropolisu.

Zapeo sam pri kraju Fallouta. Ne znam što učiniti nakon što ubijem onog ružnog Mastera. Imam 300 sekundi da nestanem iz Vaulta prije samouništenja, ali ne znam gdje i kako. Pomoć Denise!

Aljoša iz Splita

Rješenje je jednostavno: istim putem kojim si ušao u bazu izađi i van.

PROBLEMI S (V.90) MODEMIMA

Kupio sam GVC 56Kbps interni modem, i gle čuda, umjesto da se spaja barem na nekih 46000, on neće da se spoji na više od 16800. Pokušao sam što sam znao, ali ne radi. To me pomalo živcira jer ja hoću da on ide makar "malo" brže. Do HPT-ove veze nije problem (čudo da veza ne pravi problema) jer prijateljev 33600 modem ide bez problema na toliko. Nadam se da mi zahtjevi nisu preveliki, ali kad sam ga već platio, neka barem radi.

[illegible]

Init string u Windows postavkama. To ćete učiniti ovako: Dvostruki klik na My Computer. Dvostruki [illegible]

[illegible] Init String [illegible] popularnije modeme:

Diamond Supra 56e Pro	at+ms=56,1,300,56000,1,0,33600
GVC 56K interni	at+ms=56,1,300,56000,1,0,33600 [illegible]
GVC V.90 Upgrade	ats95=43
Prolink V.90	[illegible]

[illegible] inicijalizacijskim stringovima za modeme.

Ovoga mjeseca posebno su vas mučili modemi. No, i problemi s grafičkim karticama su još uvijek itekako prisutni. Neki se nikako ne mogu odlučiti što kupiti, a mi smo ovdje da vam pomognemo!

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste novi hardver, a ne radi? Komponente u računalu otkazuju jedna za drugom? Ne znate koju grafičku karticu odabrati? Sve probleme vezane uz hardver i funkcioniranje vašeg računala šaljite Hackerovom timu hardveraša na čelu s Patrikom Pencingerom. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM janus@zg.tel.hr
(u SUBJECT stavite BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

SUKOB MODEMA I ZVUČNE

Imam malen problem u vezi sa zvučnom karticom i modemom. Prije kupnje modema zvuk je dobro šljakao, a poslije ga uvijek moram slagati. Kad modem izvadim, zvučna kartica radi dobro. Modem je "Prolink Internal,Voice,Speakerphone, 56K Modem" a zvučna je "CS32-3DI Sound Card" Možete li mi pomoći?

Alen Kuzimski iz Varaždina.

Naša je pretpostavka da ti ni modem ni zvučna kartica nisu Plug'n Play. Problem koji te muči je konflikt u zauzeću IRQ-a između zvučne kartice i modema.No, nemoj očajavati, izvadi upute za zvučnu karticu ili modem te pogledaj gdje se nalaze kratkospojnici (ili DIP prekidači) za promjenu IRQ-a kojeg zauzimaju. Dovoljno je promijeniti postavku samo na modemu. Nakon ovoga bi sve moralo raditi!

FIFA 99 PROBLEM

Javljam vam se zbog toga jer imam jedan problem s odličnom igricom FIFA 99. Naime, u 3D setupu igre namijestio sam svoju karticu, a to je ATI RAGE PRO sa 4MB. U readme fileu igre pročitao sam da bi igra bez problema trebala podržavati navedenu karticu. Problem je u tome da, kada startam igru i započnem utakmicu, grafika je u redu, 3D, samo su mi svi igrači nekako prozirni, a teren mi je uvijek isti (bilo da pada snijeg, kiša, ili grije sunce). Kada stavim bez 3D-a, onda je sve normalno pa me muči pomisao da se sve to događa zbog moje 3D kartice. Molio bih vas da mi savjetujete što da učinim.

Nikola iz Opatije!

Nikola, da si malo bolje pročitao readme.txt, saznao bi ovo što ćemo ti i mi sada napisati. Problem jest u tvojoj grafičkoj kartici. Ne preostaje ti ništa drugo doli skinuti najnovije upravljačke programe (drivere) za svoju grafičku karticu i instalirati najnoviju verziju DirectX-a. Ako ni to ne pomogne, moguće je da nešto nije u redu s grafičkom karticom. Odlično mjesto na internetu za Fifu 99 je www.fifa99.net!

KAKAV JE BANSHEE?

Imam pentium 200MMX sa 32 MB RAM i rado bi uz to i jednu 3d karticu da poboljša moju grafiku. Pošto se nikako ne mogu odlučiti koju kupiti, pomozite. Postoji li Voodoo Banshee sa 16MB i je li to dobar izbor? Preporučite mi jednu 2d/3d karticu, jeftinu. Hvala.

Voodoo 2 Banshee temeljena kartica je odlično rješenje! Postoji i PCI inačica sa 16 MB memorije. Preporučujemo ti Creative Labsovu ili Asusovu Banshee karticu sa 16 MB.

OPTIMALNA NADOGRADNJA

Imam Pentium Celeron A 300 32 rama S3trio 64V+ Diamond Voodoo1. Igre mi ne rade baš najbolje, što se tiče prikaza, a i performansi. Molim vas recite mi što mi nije uredu s konfiguracijom. Što da kupim? Voodoo2? Rivu TNT? Ili da čekam Voodoo3? Ili da nadogradim još rama.

Dario Karabaić

Računalo ćeš uvelike ubrzati ako dokupiš još 32 MB memorije i zamijeniš grafičke kartice s jednom brzom Rivom TNT. Ako su novci problem, predlažemo ti Voodoo 2 Banshee koja također ima odlične performanse, kako 2D, tako i 3D!

G200 I 200 MMX

Zanima me hoću li moći ugraditi Matrox Millenium G200 karticu u svoj kompjutor. Imam P200 MMX, 32 MB Ram, i S3 Virge DX (375) karticu.

Da, ako ti matična ploča ima AGP utor.

VOODOO 2 PROTIV S3

Imam Pentium 166 mmx s mat. pločom Etequ od 512 kb, S3 virge graf. karticu i Win98. Sad sam dobio Diamond Monster Voodoo2 od 12 mb. Grafička mi normalno radi, ali mi se zašteka kad pokrenem 3d igre, npr. NFS3, Formula 1, Incoming, Quake 2 itd. Molim vas za pomoć. Nešto ne štima sa Directx-om (6.0 ver.)? Šteka li glide? Trebam li reinstalirati Win98? Kada mu u Displayu prebacim na Glide, vrati mi Direct 3d!! Sve su to pitanja na koja ja nemam odgovora te se nadam da ćete mi vi pomoći jer ste THE BEST.

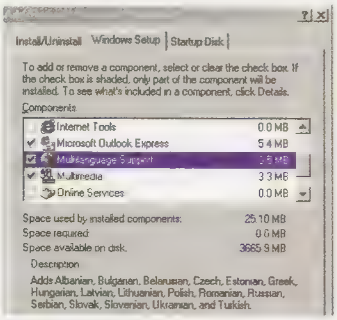
Unaprijed hvala, sgracin@yahoo.com

Ako ti je grafička kartica temeljena na čipu S3 968 ili S3 868, tvoj problem riješit će zakrpa koju možeš skinuti sa **www.3dfx.com/docs/s3_fix_kit/s3_fix_kit.html**. Ako to ne upali, predlažem ti skidanje i instaliranje najnovijih upravljačkih programa (drivera) za S3 Virge (www.s3.com) i Voodoo 2 karticu (www.3dfx.com). Ako ni tada stvar ne proradi, moguće je da je Monsterica neispravna! Predlažem ti da je isprobaš kod prijatelja. Posljednja opcija neka ti bude reinstalacija Windowsa...

HRVATSKI FONTOVI I WIN 98

Pišem svoj prvi e-mail i, naravno, kome - svome najdražem listu! Imam jedno pitanjce za vas: kako da na svoje Win98 ugradim hrvatske fontove?

Gordan Celar iz Splita.



Ako ti prilikom instalacije nije ispravno postavljena regija u kojoj si, nećeš imati hrvatske fontove. Postupak ispravljanja je sljedeći: U CD-Rom ubaci instalacijski CD Windowsa. Klikni na My Computer-Control Panel-Add Remove Programs-Windows Setup-Multilanguage Suport. Potom klikaj na Details i izaberi Central European, stisni OK i potom Apply. Windowsi će instalirati potrebno, resetirati se i ti ćeš imati hrvatske fontove, i još neke sitnice prilagođene Hrvatskoj (valuta, zapis datuma itd.). Ako hrvatske fontove već imaš, a želio bi instalirati dodatne, klikaj na Control Panel-Fonts te potom na File-Install New Font. Odaberi font koji želiš instalirati iz direktorija u kojem se nalazi i to je to!

BISER MJESECA

Prije nekoliko dana došla je do mene informacija o virusu koji ne uništava podatke na PC-u, nego samo računalo. Navodno, naredi računalu da promijeni smjer toka struje, te tako uništi sklopove. Pošto ne razumijem kakve veze može imati softver s kontrolom struje PC-a, molim vas da mi kažete je li to fikcija ili još jedna noćna mora. Hvala.

Nepotpisani

Netko ima jako bujnu maštu, a tebe smatra jako lakovjernim kada ti je uspio prodati takvu priču. Dotična informacija je potpuno netočna i nije nikako izvediva zato što je računalo pogonjeno izmjeničnom strujom (mijenja smjer). Ipak, već postoje rješenja koja rabe strujnu mrežu kao vezu na internet ili kao vezu za uspostavljanje lokalne kućne mreže brzine otprilike 10 Mbit/s. E, kada to zaživi kod nas, onda ćeš "putem struje" moći skinuti virus s interneta i zagaditi si računalo, te, nemaš li sreće, izgubiti podatke.

VELIKI PROBLEM

Imam jedan veeeeeeliki problem. Moja konfiguracija je P166MMX,32 MB RAM,HD WDC 2560. Problem je u tome što, nakon što snimim neku igru ili program, dobijem poruku: not enough free memory to start this program. Usput mi se kompač nenadano resetira više puta usred rada. Pomagajte!

Ilija Gunjača, Split.

Možda ti memorija nije dovoljno utaknuta u slot. Ili je možda neispravna. Možda je grafička neispravna, ili su samo driveri stari. Ovo su samo pretpostavke na osnovu malo informacija koje si nam dao... Mislim da je najbolje da posjetiš prodavača računala i zatražiš pomoć jer je popis mogućih kvarova uistinu dug.

BRZO ILI SPORO?

Molim Vas, recite mi kako bi se Rally ponašao na PII 333 Celeron računalu sa 64 MB RAM-a i ATI All-In-Wonder Pro 8MB AGP karticom. Molim Vas, isto mi recite i za Need For Speed 3.

Damir Kurtović

Navedene igre vrte se izvrsno na dotičnoj konfiguraciji!

Grim Fandango

jedini pravi PROHOD



Tek što je stigla nova avantura iz majstorske radionice LucasArtsa, mi već dobijamo gomilu vaših upita. Nakon ovog prohoda više nitko neće imati problema sa igrom, tim više što naš Help-Line tim ne prevodi rješenja s Interneta već se potrudi svaku igru prijeći do kraja. Slijedi jedini pravi prohod...

PIŠE **Mislav Mataija**

Na početku igre idite do cijevi, uzmite poruku i pročitajte je. Uzmite komplet karata, izađite i krenite do dizala za garažu (nalazi se na lijevoj strani hodnika kod sekretarice). Spustite se dolje i idite do kućice u kutu garaže.

Pokucajte i pričajte s Glottisom sljedećim redoslijedom: "Hey, you a driver?", "I am Calavera. Manny Calavera.", "Looks like I need a new driver", "You want to be my replacement driver?", "Come on, Glottis. I need you to be my driver.", "You're not too big. The cars are just to small".

Dobit ćete Work Order. Vratite se dizalom, uđite u drugo i izađite iz zgrade. Krenite desno i uđite u mračnu uličicu, idite sve do užadi koja visi s krova. Popnite se i uđite kroz otvoren prozor u Donov ured. Na kompjutoru promijenite odgovor u "Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya? I'm busy!" Vratite se do Eve, probušite kartu bušilicom sa stola i dajte joj Work Order da ga potpiše. Kad se nađete u Land of Living, kosom razrežite vreću. Nakon animacije vratite se dizalom u predvorje zgrade. Srest ćete domara zaduženog za cijevi. Poslušajte ga i izađite iz zgrade. Idite do klauna. Tražite da vam napravi neki lik od balona (bilo koji) i uzmite još dva prazna (dead worm). Na obližnjem kiosku uzmite kruh. Vratite se u zgradu i idite desno. U jedan prazni balon stavite jednu kiselinu, a u drugi drugu. Idite u svoj ured. U cijev gurnite prvo jedan balon, a zatim drugi. Vratite se u predvorje i idite lijevo (u sobu s cijevima).

Na metalnim vratima (vrata kod stroja) okrenite bravu tako da se ne mogu zatvoriti i popričajte s domarom: "Who would do a terrible thing like this?", "Well, I gotta split".

Domar će se zapaliti, a vi ćete ga uspješno ugasiti. Uzmite aparat za gašenje požara i izađite iz sobe, a potom se ponovno vratite. Uđite u prostoriju sa strojem i gurnite probušenu kartu u crvenu cijev.

Klijentici recite:"Excuse me, but I have to go straighten this mess out."

Idite u Donov ured. Završit ćete zatvoreni u Glottisovom uredu.

Pokucajte na vrata i razgovarajte sljedećim redoslijedom: "I'm thinking about getting out and getting even. That's it.", "The DOD runs a crooked game, and I intend to prove it.", "I'm gonna blow the lid off this place.".

Salvador će vas odvesti u svoj tajni stožer.

Popričajte s njim: " Okay, I'm in. What do I have to do?", "You want me to be your messenger?", "If I grab some pingeons from the roof, will you let me go?", "I'm off".

Izađite i popnite se po užetu na krov. Idite ulijevo do predzadnjeg prozora i uđite. Vreću za udaranje udarite tri puta i uzmite dio zuba koji je pao. Otvorite ladicu radnog stola i uzmite koralj. Vratite se do užeta i uzmite kraći kraj i stavite na nj koralj. Uže zatim bacite prema ljestvama i popnite se. Na krovu idite do ventilatora u obliku tanjura. U nj prvo stavite lik od balona, a zatim nadrobite kruh. Malo se odmaknite. Kad se golubovi razbježe, uzmite jaja i spustite se natrag u uličicu. Uđite u garažu i idite u Glottisov ured. Na dio zuba stavite Fill - A - Dent iz stroja. Izađite iz garaže. Okrenite se tako da vam lik ne gleda nigdje i uporabite dio zuba. Ispred kamere (oko lika na zidu) mahnite rukom i dizalom se spustite u stožer. Jaja dajte Salvadoru, a dio zuba Evi. U šumi idite desno. Kad Glottis padne, krenite onamo gdje je bacio srce. Uzmite kost, stavite je u mrežu i na njoj uporabite kosu. Vratite se do Glottisa, uzmite srce i stavite ga opet u nj. Nakon animacije naći ćete se u vozilu. Idite na desnu stranu ekrana. Doći ćete do stroja. Pomoću kolica namjestite ga tako da pumpe rade istodobno na svim stranama. Uskladit ćete ih tako da kolicima prelazite po cijevima koje vode do njih. Ako sve dobro napravite, cijela konstrukcija će se početi tresti. Isključite stroj, Glottis će se popeti, a vi ga ponovno uključite. Izađite iz vozila i uzmite znak. Nosite ga do šume na gornjoj lijevoj strani ekrana. Kad ga god zabijete u zemlju, strelica će se okrenuti u smjeru u kojem ga treba odnijeti. Nosite ga i svako-malo zabijajte u zemlju da vidite kamo treba dalje. Zabivši ga u pravo mjesto, otvorit će se pećina. Uđite unutra, idite do znaka, malo ga protresite i dobit ćete ključ. Vratite se do vozila i krenite do stijena (gornji lijevi dio ekrana). Dođite do vrata i otvorite ih. Izađite i ponovno uđite. Dođite do ruba kostiju (do zelene točke) i uzmite tri. Idite na lijevu stranu do rijeke katrana. Bacite u nju kost i brzo pripremite aparat za gašenje požara (upravlja ga ENTER i L i R). Kad vatreni dabar skoči u rijeku, u zraku ga poprskajte pjenom iz aparata za gašenje požara.

Ako ga koji put promašite, vratite se po kosti i sve ponovite. Kad svu trojicu tako sredite, izađite i ključem otvorite vrata.

U Rubicavi idite u restoran i razgovarajte s Celsom: "What are you doing here?", "You must love her very much, Celso.", "How do you know your wife hasn't gone ahead of you?", "I'll help you find your wife. What did she look like?", "Well, I better go see how my other clients are doing….".

Izađite i krenite u maglu.

Kad se osvijestite, spustite se stubama dolje i popričajte s Velascom: "Well, don't let me interrupt your car talk".

Pokažite mu sliku i kažite: "How do you know she sailed out of here? I don't belive it!", "Well, don't let me interrupt your car talk".

Dobit ćete knjigu. Otiđite u restoran i pokažite je Celsu.

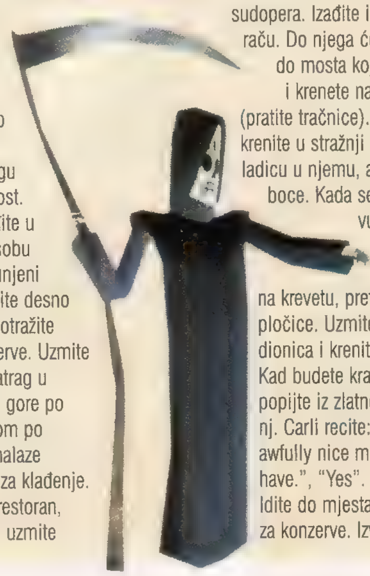
DRUGA GODINA

Uđite u ured i uzmite Salvadorovo pismo sa stola. Izađite iz ureda i kažite Lupe: "Okay, back to work", izađite van iz kafića (izlaz je lijevo).

Nakon još jednog spašavanja popričajte s Velascom: "Alright, I'm ready to sail!", "I'll work!", "Okay, if I get Glottis some tools, can we board?", "Who's the one guy who hasn't boarded yet?", "What if Naranja doesn't show up? I can fill his spot, right?", "So let me get this straight…", "I'd better go finish packing."

Vratite se u svoj kafić. U baru uzmite zlatnu bocu i idite u prostoriju s ruletima.

Sjednite do Charlija i razgovarajte s njim: "Right. So what are you doing in it?", "How did you point fake betting stubs?", "What else can you counterfeit?", "Can you make reasonable union card?"



Dobivši VIP propusnicu, odnesite je Glottisu. Idite do skladišta i pomaknite polugu da bi izvukli most. Prijeđite ga i uđite u zgradu. Idite u sobu gdje je veliki punjeni mačak. Iz nje idite desno i kod konzervi potražite otvarač za konzerve. Uzmite ga. Vratite se natrag u predvorje i idite gore po stubama, a potom po onima koje se nalaze pokraj prostora za klađenje. Kada dođete u restoran, idite u kuhinju i uzmite batak. Pričekajte konobara. Kada uđe u ormar, zatvorite ga i stavite kosu preko vrata. Kad Glottis završi s vinom, uđite u kuhinju, popnite se ljestvama i otvaračem za konzerve otvorite bačvu. Uđite u nju i čekajte. Kada se nađete u podrumu, uđite u viljuškar i odvezite se do dizala. U dizalu se okrenite prema lijevoj strani ekrana parkirajući se tako da vilice viljuškara budu u ravnini s ogradom dizala. Siđite, pritisnite tipku i što brže ponovno uđite u viljuškar. Kada dizalo bude pokraj velikih vratiju, krenite viljuškarem naprijed. Ako ste krenuli na vrijeme, viljuškar će ga zaglaviti. Ako niste uspjeli, spustite dizalo opet dolje i pokušajte ponovno. Kada ste zaglavili dizalo, izađite iz viljuškara i pomaknite polugu lijevog blatobrana. Prođite kroz vrata. Idite hodnikom do kraja. Uzmite kovčeg. Dobivši sindikalnu iskaznicu, idite u Blue Casket i u stražnji dio bara. Nakon susreta s Lolom i Oliviom recite: "Well, catch ya later, hep chick". Uđite u kuhinju i napunite batak vodom iz sudopera. Izađite i krenite prema tetovirаču. Do njega ćete doći tako da idete do mosta koji ste polugom produžili i krenete na desnu stranu ekrana (pratite tračnice). Kad se nađete unutra, krenite u stražnji dio. Otvorite hladnjak i ladicu u njemu, a zatim brzo idite do boce. Kada se mornar okrene na lijevu stranu, u bocu ulijte vodu iz batka. Kada se mornar nađe na krevetu, pretražite ga i nađite pločice. Uzmite ih. Vratite se do kladionica i krenite stubama do vrha. Kad budete kraj detektora metala, popijte iz zlatne boce i prođite kroza nj. Carli recite: "Hey, Carla that's an awfully nice metal detector you have.", "Yes".

Idite do mjesta gdje ste uzeli otvarač za konzerve. Izvadite kosu i idite do

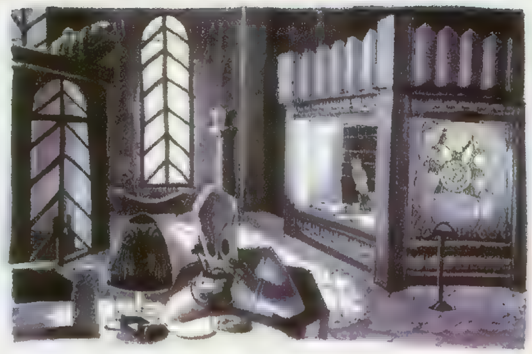
TREĆA GODINA

Uđite u brod i spustite se ljestvama. Krenite ka sredini hodnika. Glotiss će vas spasiti. U kontrolnoj sobi podignite desno sidro (pritisnite tipku na desnoj strani). Idite do komandi i pomaknite brod desno. Spustite desno sidro, podignite lijevo. Priđite prozorčiću na lijevoj strani i pomoću kose zakvačite dva sidra. Podignite desno sidro. Brod će se prepoloviti. Priđite kontrolama i pokrenite brod unatrag. Kad potonete, idite do ruba svjetla i čekajte Chepita.

Kada se pojavi, kažite: "Well, I don't wanna break your stride there."

Prići će vam. Zgrabite mu lampu i okrećite je prema Glottisu. Kada dođete do ruba stijene, idite na desnu stranu. Kod stijene s pipcima idite oko nje u smjeru suprotnom od smjera kazaljke na satu. Chepito će biti uhvaćen. Uđite u dizalo, idite desnim hodnikom i uđite kroz vrata.

Kada se nađete u svom uredu, popričajte s klincima: "Why do you want to bite me?", "What are you two doing in this cage?", "Listen , children, I'm here to help.", "I'm here to help you get out of this cage.", "My hand are not too big to make light bulbs.", "I just don't have any of those little, tiny tools, that's all.", "Okay, back to work.".



Uzmite maleni čekić sa zem-lje i idite u Mechein ured. Pomaknite pepeljaru i to tako da Meche strese pepeo cigarete na svoje čarape (pokušajte više puta ne uspije li vam isprve). Kada baci čarape u koš, uzmite ih. Spustite se dizalom i idite na lijevu stranu ekrana. Idite do Chepita, dajte mu čekić i čarape. Idite do dizala i onda na desnu stranu ekrana. Pomaknite polugu da pokretna traka promijeni smijer. Popnite se na nju i izađite iz vode (idite prema lijevoj strani ekrana). Uđite u kran, pomaknite ga na suprotnu stranu i spustite hvataljku. Izađite iz krana, idite do hvataljke i pneumatskom bušilicom je odvojite od lanca. Vratite se u kran. Spustite lanac u zupčanike i podignite ga. Vratite kran tamo gdje je bio, spustite lanac. Vratite se u more do pokretne trake. Povucite polugu dva puta. Lanac bi se trebao zapetljati oko sidra. Ako je tako, idite u kran i podignite lanac. Uđite u kran i vratite se na početno mjesto. Idite u Mechin ured i uporabite pištolj pred njom. Izađite iz ureda i idite do blindiranih vratiju. Pomoću bušilice skinite zaštitu s brave (s desne strane vratiju). Okrećite kotač dok sve četiri brave ne budu otvorene s desne strane. Stavite kosu i otvorite vrata. Kada uđete, zatvorite vrata i kosom dotaknuti kutiju iznad vratiju. Uđite u tajnu prostoriju. Kosom udarite po sustavu za prskanje vodom (cijevi iznad vas). Idite do cijevi i odvrnite veliki ventil. Zapamtite kroz koju je kocku voda istekla. Idite u prvu prostoriju (tamo gdje ste ušli) i uzmite sjekiru s poda. Odvucite je do kocke kroz koju je voda istekla i razbijte je. Nakon animacije, na podmornici izvucite kosu, okrenite se i udarite oko hobotnice. ▼



mosta u sredini. Hodajte po njemu i svako malo uporabite kosu, sve dok Manny ne nađe detektor metala. Kad ga nađe, idite u mrtvačnicu. Bacite pločice na jedan od leševa a detektor metala dajte Membrillu. Idite u Blue Casket, ondje vas čekaju tri kostura za stolom. Priđite im i razgovarajte s njima, a onda im pokažite Salvadorovo pismo. Uzmite knjigu sa stola. Idite na dokove do pčela i dajte im knjigu.

Idite u restoran (ondje gdje Glottis pije vino) i razgovarajte s Nickom: "Nick, I need a lawyer.", "Friend of mine is in the slammer.", "An excellent lawyer.", "The very best is good enought for me.", "You are, Nick.". Ponovno pričajte s njim: "Virago, I REALLY need a lawyer", "I could tell Max about you and Olivia.". Nick će otići, a vi uzmite tabakeru i odnesite je Carli. Njoj odgovorite: "I don't know. I found it under your desk.", "Yes". Dobit ćete ključ. Idite do svjetionika, otključajte vrata i uđite. Uzmite kartu koja je ostala. Vratite se u svoj kafić i kartu dajte Lupe. Kada dobijete jaknu, okrenite se tako da Manny nigdje ne gleda i pretražite kaput. Naći ćete papir. Idite do Tota (tetovirač) i pokažite mu papir. Idite do kladionice. Iz inventara izvadite printer za karte i podesite kartu za tjedan 2, Tuesday, utrka 6. Isprintajte je i dajte službeniku. Dobit ćete sliku.

Idite u restoran kod Nicka i pokažite mu sliku. Vratite se u svoj ured i uporabite svoj stol. Kada bude upaljena krajnja desna lampica, pritisnite magnet da bi kuglica otišla na neki drugi broj. ▲



ČETVRTA GODINA

Spustite se stubama do kovčega i otvorite ga. Bruno će vam dati šalicu. Vratite se gore. Nakon animacije, krenete li prema stubama, dobit ćete poruku. Idite dolje, ali ne do kraja, nego do polovice stubišta. Uđite u sobu ispod tračnica.

Pričajte s Glottisom: "What can I get you? Will anything help?", "Can't we make a new hot rod?".

Idite u kuhinju, objesite šalicu na kukicu. Otvorite ladicu, uzmite krpu. Izađite iz kuhinje i umočite krpu u ulje koje je na bačvi uza zid kuhinje. Vratite se u kuhinju i stavite ulje u toster.

Idite kod Velasca do dokova. Kad on ode, uzmite bocu s brodom. Idite u Blue Casket, u kuhinju. Nalijte iz bačve piće u bocu. Odnesite je Glottisu. Kad je isprazni, popričajte s njim. Idite do tetovirača i iz njegovog ormarića na zidu uzmite tekući nitrogen. Polijte njime Glottisovu bljuvotinu. Idite do bombe i deaktivirajte je. Od ubijenog vojnika uzmite ruku. Idite do Meche i pričajte s njom. Izađite iz skrovišta. Idite ljestvama gore, ravno kroz hodnik i opet ljestvama gore. Uzmite vrč s kavom i popnite se ljestvama na zgradu. Izlijte kavu po Thunder Boysima. Siđite, vratite vrč s kavom. Idite u prostoriju za šminku (vrata desno od mjesta gdje su stajali dečki). Kada izađete, ponovno se popnite ljestvama i okrenite se. Stavite ruku u posudu i podignite ih zajedno. Siđite i uđite u prolaz kroz koji ste došli. Skrenite desno, u kazino. Idite do kostura u kaputu koji igra na aparatima i s njim razgovarajte dva puta. Idite do Meche i pričajte s njom. Kada vam da plahtu, bacite je na Charlia i brzo dođite do vojnika (kostur u kaputu) i pričajte s njim. Uđite u kupaonicu, a zatim se vratite u sklonište. Uzmite sliku iz kante za smeće.

Golubu dajte poruku koju imate kod sebe, a zatim i sliku. Izađite iz skloništa i idite do Glottisa. Uzmite daljinski. Idite u tunele desno. Izvadite kanticu s rukom i svako malo prskajte po podu. Ako ste na dobrom mjestu, pojavit će se zeleni trag. Poprskajte put sve do ulaza u tunel. Kada budete u vozilu, idite naprijed koliko god možete, izvadite daljinski i aktivirajte ga. Izađite iz vozila na skelu i krenite naprijed. Počnite se spuštati ljestvama, a kada se krokodil okrene prema vama, popnite se i aktivirajte daljinski. Spustite se i idite do cvjećarnice. Unutra izvadite kosu i s njom odrežite traku iznad vratiju. Ponovno uđite i dobit ćete pištolj i streljivo. Idite u kazino. Dođite do čuvara ispred dizala i razgovarajte s njim. On će vam postaviti jedno pitanje, a odgovor je zadnji broj koji se pojavio na velikoj stropnoj ploči. Ako ne pogodite iz prve, pokušajte ponovno.

Kada dođete gore, pričajte s Celsom: "Actually, I work for Hector. He sent me to answer your questions.", "The real question is, don't you feel that you are worth it.", "What exactly are you saving money for? A rainy day?", "Well, enough about you guys, let me tell you about my problems.", "I just got back from the worst vacation I've ever had!".

Nakon animacije idite do ljestava. Priđite zidu i to na mjestu gdje je ruka reklame. Na tom mjestu uporabite kanticu s rukom i zatim Sproutellu. Popnite se ljestvama.

Idite do kuće cvijeća i uđite unutra. Kada izađete, uporabite nitrogen na sebi. Idite do auta i pogledajte na stražnje sjedalo. Razgovarajte sa Salvadorom. Idite do kovčega i otvorite ga. Uzmite kartu koja je otišla Salvadorovoj glavi i s njom idite iza kuće cvijeća. Hodajte okolo i slušajte kartu. Kada se nađete na pravom mjestu, karta će skočiti na zemlju. Uzmite ključ s leša. Idite do auta. Otključajte prtljažnik. Idite do vodotornja i pucajte u nj. Idite do kuće cvijeća i otvorite vrata. ◀

hackermanija

101 THE AIRBORNE INVASION OF NORMANDY

Možda nećeti spasiti vojnika Ryana, ali ćete zahvaljujući ovim šiframa jednostavnije i lakše stići do kraja igre.

Tijekom igre otipkajte sljedeće kodove:

AirNormandy - vojnici ponovno skaču u Normandiju
AngryManDinners - vojnici dobivaju hranu
Iknow - pokazuje sve Nijemce, vreće s opremom i unutrašnjost zgrada
TraitorTraitor - trenutačni vojnik se predaje
PrisonPod - uklanja sve padobrane
Weasel - svi vojnici na karti postaju dostupni
YouGoSquishNow - svi Nijemci na karti su mrtvi

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Han Solo i ostala ekipa nije nikad poginula u filmu jer ih je čuvala Sila, neka čuva i vas pomoću sljedećih šifri:

Otipkajte tijekom igre:

DIRECTOR - možete vidjeti sve međuscene
MAESTRO - možete slušati sve glazbene teme
IAMDOLLY - neograničen broj života
TOUGHGUY - unaprijeđeni projektili i sl.
USEDAFORCE - otkrijte sami

TOMB RAIDER 3

Da bi prelijepa Lara bila još ljepša i samo vaša, pomoći će vam naše šifre.

- za prelaženje nivoa bilo gdje u igri napravite ovo:
izvucite pištolje, jedan korak natrag, jedan naprijed, čučnite- ustanite, tri puta se okrenite i skočite naprijed.

- za sva oružja napravite ovo:
izvucite pištolje, jedan korak natrag, jedan naprijed, čučnite - ustanite, tri puta se okrenite i skočite unatrag

BLOOD 2: THE CHOSEN

Možda je Calebu pokraj vas potrebna i mala pomoć. Pa neka mu bude.

Pritisnite T za pričanje i otipkajte:

MPGOD - God mod
MPKFA - streljivo, oklop i zdravlje
MPHEALTH - maksimum zdravlje
MPAMMO - maksimum streljiva
MPARMOR - maksimalan oklop

HERETIC 2

Nije lako preživjeti u svijetu punom čudovišta, zmajeva i ostalih nakaza. Nekoliko šifri i tajna dugovječnosti i nije više neka tajna, zar ne?

Za uporabu sljedećih kodova pritisnite ~ i otipkajte ih u konzolu:

playbetter - God mod
twoweeks - powerup
meatwagon - ubija sva čudovišta osim šefova
victor - ubija sva čudovišta uključujući i šefove

HALF LIFE

Različite aliene pravi junaci pobjeđuju zahvaljujući pameti, ljepoti, lijepim ženama i sl. , a vi uz pomoć šifri.

Da biste dobili konzolu, morate startati datoteku **hl.exe** s nastavkom **console** *(hl.exe - console)*. Možda ćete morati prvo otipkati u konzoli sv_cheats 1. Kada se konzola starta, na raspolaganju su vam sljedeće komande:

GOD - God mod
NOCLIP - idete kroz zidove i letite
GIVE xxx - gdje je xxx jedno od sljedećeg:
item_airtank, item_antidote. item_battery, item_healthkit, item_longjump, item_security, item_sodacan, item_suit weapon_357, weapon_9mmhandgun, weapon_crowbar, weapon_gauss, weapon_9mmAR, weapon_crossbow, weapon_egon, weapon_handgrenade, weapon_hornetgun, weapon_glock, mp5, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_tripmine, weapon_python, weapon_satchel, weapon_snark ammo_357, ammo_9mmAR, ammo_9mmbox, ammo_9mmclip, ammo_Argrenades, ammo_buckshot, ammo_crossbow, ammo_egonclip, ammo_mp5clip, ammo_gaussclip, ammo_glockclip, ammo_mp5grenades, ammo_rpgclip,

Medievil

Mnogi od vas javili su nam se s pitanjima vezanim uz ovu izvrsnu igru, stoga smo odlučili riješiti vaše muke i objaviti cjelovito rješenje.

PIŠE **Berislav Jozić**

Pretpostavivši da se znate kretati i boriti, opisao sam samo posebnosti svih nivoa. Itekako je važno ubijati neprijatelje jer je to jedini način da zaradite kaleže pomoću kojih onda dobivate nova oružja (kalež možete pokupiti tek kada na tom nivou poubijate dovoljno neprijatelja - bit će vam ispisana poruka na ekranu). U borbama možete rabite oružje po želji, mada ću vam kojiput i ja preporučiti koje bi bilo najbolje za rješavanje pojedine situacije - za razbijanje zidova ili kamenja nužna je batina ili čekić (trebam li to i spominjati).

• DAN'S CRYPT

Kad nađete batinu, vratite se ovdje i uništite zid čudne boje iza kojeg ćete pronaći novac. Ovdje nema kaleža.

• HALL OF HEROES

Ovdje dolazite pokupivši kalež. Stanite ispred jednog heroja i on će vam dati neku nagradu (obično oružje ili novac), a želite li izaći, stanite na zlatni krug pomoću kojeg ste i došli.

• CEMETERY

Jednostavan nivo. Ako udarite kip anđela, otvorit će se vrata prema kojima se okrenuo - kalež je desno (tek kada pobijete dovoljno neprijatelja), a bočica energije lijevo. Možete se vratiti na ovaj nivo nekoliko puta i prikupiti mnogo bočica energije - bit će vam mnogo lakše prijeći ostatak igre.

• CEMETERY HILL

Krećući se uz lavu, popet ćete se na cestu koja leži lijevo od nje, a onda skočite dolje, u područje iza tri kamena, pokupite batinu i razbijte kamen na ulazu u vještičju spilju.

Unutra prvo razbijte ormar za knjige, a zatim batinu zapalite na vatri i njome potpalite plamen u sobi s kavezima (kad uđete u glavnu sobu, samo idite lijevo). U kavezima su kalež, novac i talisman.

Vratite se van i popnite na brdo izbjegavajući kamenje - skrijte se u udubine sa stubama. Od sivog kamenja se možete štititi i štitom, ali je zamorno. Razbijete li sitnije kamenje batinom, dobit ćete energiju. Ne otvarajte kutije s mrtvačkom glavom!

• HILLTOP MAUSOLEUM

Na ovom se nivou čuvajte sitnih lopova koji vam kradu oružje - dobit ćete ga natrag jedino ako ih ubijete.

U kapelici razbijte poklopce grobova batinom i uskočite u onaj iz kojeg se širi svjetlost. Staklo razbijte batinom i prvo obavite posao u lijevom tunelu (pazite - pod će se urušiti kad pokupite zelenu runu), a onda idite u onaj u sredini. Popnite se stubama, napunite energiju i prođite kroz vrata te pokupite crvenu i plavu runu.

Prođite kroz sobu s obojanim staklom i kroz kapelicu se vratite dolje. Ovaj puta idite kroz desni prolaz i pokupite note i energiju. Vratite se gore i note dajte kosturu koji svira - to će vam otvoriti put do kaleža. Nakon toga idite do sobe u kojoj je potrebno uporabiti crvenu runu i prođite kroz vrata. Oltar odgurajte ispod zamrznutog srca, vratite se u sobu s obojanim staklom i ubijte demona na sljedeći način: držite se suprotnog kraja sobe i izbjegavajte njegove napade, a kad uzleti, gađajte ga u srce nekim dalekometnim oružjem. Pokupite ključ.

• RETURN TO THE GRAVEYARD

Ovaj ste nivo prošli, ali u suprotnom smjeru. Prije nego krenete do velikih vratiju i otključate ih ključem, možete otići u tajni dio i pokupiti novac. Do njega dolazite čekajući ispod mosta dok ne doplovi lijes na koji onda stanete.

Prošavši kroz vrata, idite na vrh brežuljka gdje ćete naći žutu runu. Njome otvorite prolaz do kaleža. Kada dođete do stijena, prošetajte se unaokolo i dogurajte 3 stijene do rupe u sredini - popunili ste rupu u mostu. Vratite se na most i potucite pse čuvare udarivši ih čim se materijaliziraju (najbolje čekićem).

• THE ENCHANTED EARTH / ANT'S NEST

Uporabivši talisman pokraj lonca, prizvat ćete vještiču. Ona će vas smanjiti i poslati u mravlje gnijezdo gdje trebate pokupiti 7 komada jantara i osloboditi male vilenjake. Prvog oslobađate tako da čekićem razbijete okruglu mrežu na ulazu u spilju, a on će vama otvoriti portal. Šetajući se po mravinjaku, ubijajte mrave jer je jantar često skriven u njima. Kada sve sakupite, slijedi borba s mravljom kraljicom. Izbjegavajte njezine hice, ubijajte mrave ratnike i gađajte je dalekometnim oružjem u trbuh čim se podigne i počne bacati kamenje na vas. Kad izađete, od vještice ćete dobiti pileću nogu.

Na ovaj ćete se nivo ponovno vratiti kada pronađete Shadow Artifact.

• SCARECROW FIELDS

Na ovom se nivou ne smijete dugo zadržavati u kukuruzu. Strašila je teško ubiti, ali je to nužno. Najbolje je rabiti začarani mač. Kola pokrećete tako da ih sa strane



udarite čekićem. Boreći se s mehaničkim oklopom, najprije ga sprijeda gađajte u glavu, zatim mu se provucite između nogu i straga gađajte vozača.

Kada naiđete na štagalj, prođite pokraj njega, nastavite prema vjetrenjači te se provucite kroz mašineriju. Na kraju ćete naći "harvester part", i s njime se vratite do štaglja. Pomaknite kola i prođite kroz rupu u zidu. Dogurajte jednu kutiju do druge i skočite do prekidača, uporabite ga i traktor će se spustiti. Na njemu uporabite "harvester part" - krenut će i očistiti vam put do kaleža. Put do izlaza ponovno vas vodi kroz mašineriju.

• PUMPKIN GORGE

U tunelu desno je plava runa koju treba pokupiti. Pomoću nje otvorite vrata na kući, uđite unutra i trčite u krug dok se pod ne digne, a onda pokupite crvenu runu. Kada njome otvorite vrata, ne ulazite u prva sljedeća koja vam se otvore, nego u druga, i ondje pokupite zelenu runu. Pomoću nje otvorite vrata i popnite se na visoki stup na kojem ćete naći žutu runu i srebrni štit.

Okrugli zid oko kućice možete razbiti i ući u nju, a izaći ćete na mjestu s kojeg ste krenuli. Idite lijevo i uđite kroz prva vrata, pa preko gljiva do žutih.

Uništivši sve izdanke, doći ćete do bijele rune te pomoću nje otvorite oboja vrata. Na desnoj vas strani očekuje energija i raskršće. Desni put vodi do izlaza, a lijevi vas vraća natrag. Nastavite li do ulaza u nivo, vidjet ćete tunel koji ste primijetili na početku. Potražite trgovca (kip) i razbijte zid s njegove desne strane. U tunelu iza naći ćete kalež.

• PUMPKIN SERPENT

Kraj kotla talismanom prizovite vješticu, uništite sve izdanke i veliku bundevu (najbolje kopljima - ako ih imate). Vratite se do vještice i dobit ćete dragon gem. Kalež ćete naći skočivši u bunar pokraj ulaza u nivo.

• SLEEPING VILLAGE

Na ovom nivou NE UBIJAJTE opsjednute seljake (izbjegavajte ih koliko god možete skakaknjem)!

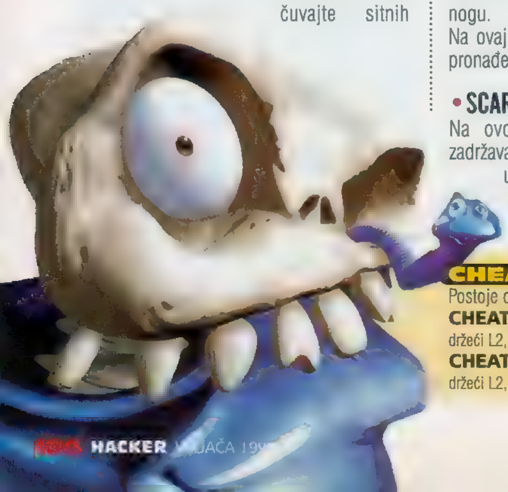
Nađite stube koje se spuštaju u kanal i uporabite prekidač da dobijete runu s fontane. Njome otvorite knjižnicu i unutra uništite ormar da dobijete kalup. U jednoj od preostalih kuća nađite plavu runu i uporabite je u kući koja ima sobu s bačvom, prekidačem i ogradom. Bačvu odgurajte na prekidač, i siđite. Razbijte bačve i produžite desno, pa gore, i uzmite zelenu runu. Odnesite je dolje i otvorite ogradu. Uporabite prekidač, vratite se gore i pokupite poprsje (sada se na ulicama pojavljuju stražari koje treba ubijati).

Nađite kovačnicu, stavite kalup i poprsje na vatru i skačite po mjehu dok ne dobijete križ, koji treba staviti na zid u crkvi. Zatim uzmite ključ i prođite kroz vrata koja vas vode u prostor pokraj jezera. Popnite se na šupu, zatim na krov kuće i kroz dimnjak se spustite unutra. Uporabite li ključ na sefu, dobit ćete shadow artifact i prekidač koji vam otvara vrata za izlaz.

Nađite druga velika vrata. Stražare koje ondje nađete pobijte. Vratite se do velike kuće i prođite kroz rupu u kamenoj ogradi, dobit ćete kalež. Izlaz je preko mosta iza kamenih vratiju.

• THE ENCHANTED EARTH

Popnite se dizalom na visoko drvo i iz gnijezda pokupite zelenu runu, njome otvorite vrata. Uporabom shadow artifacta, otvorit

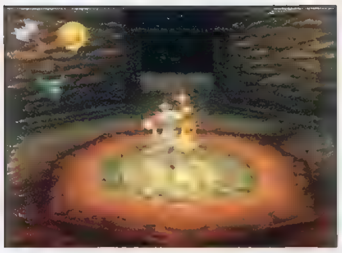


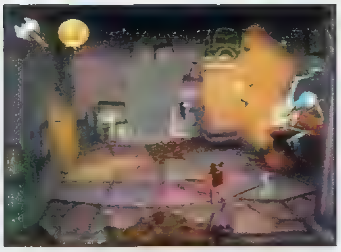
CHEAT MODE

Postoje dvije šifre za varanje u Medievilu, a obje se unose tek kad pauzirate igru:

CHEAT 1:
držeći L2, pritisnite DOLJE, GORE, KVADRAT, TROKUT (2), O, DOLJE, GORE, KVADRAT, TROKUT

CHEAT 2:
držeći L2, pritisnite TROKUT, O, TROKUT, O (2), TROKUT, LIJEVO, o, GORE, DOLJE, DESNO, O, LIJEVO (2), TROKUT, DESNO, O, LIJEVO (2), TROKUT, O, DOLJE, O (2), DESNO.







ćete shadow gate. Kad uđete, morate stati na kamenje u određenom redu (meni je bio: vatra, zemlja, voda, zrak, ali mislim da se može mijenjati). Ovdje pokupite shadow talisman, a poslije se vratite po kalež. Izađite i ubijajte demone dok se ne otvore vrata (platite trgovcu da vam začara mač - vrlo je koristan). Pomoću shadow talismana isključite zaštitu kod prostora iza bazena. Uđite i pokupite žuti talisman te ubijte dva leteća demona (prilično su opasni, tresu vam tlo pod nogama, pa pazite. Od oružja preporučujem samostrel).
Kad dođete na vrh, napunite energiju, prijeđite mostove i upadnite u rupu. Pobijte preostale demone i vratite se po kalež. Žutom runom otključajte izlaz.

• ASYLUM GROUNDS

Za rješavanje **prve zagonetke** razbijte sve drveće u obliku zvijezde. Prvo je kraj ulaza, drugo ispred njega, treće pokraj zvona, a četvrto preko puta mu, u malom prostoru s crvenom travom. Vratite se do ulaza.
Druga zagonetka traži od vas da okrenete sva metalna lica prema klaunu. Da nađete tu sobu, uđite u labirint, idite lijevo i iza ugla, do dvaju kamenih zidova. Tamo okrenite sva lica, osim srednjeg, tako da budu jedan okret od ispravne pozicije, zatim na brzinu udarite dva lica odjednom, a zatim i srednje (preporučujem uporabu mača - zbog brzine).
Treća zagonetka - ubijte grm-hobotnicu (kraj trave u obliku crvene ribe) da dobijete runu, koju uporabite kraj ulaza. Natjerajte miša da vas slijedi (hodajte polako) i, izbjegavajući sive mačke, dovedite ga do grma-slona.
Četvrta zagonetka - uđite u novi dio labirinta i upadnite kroz rešetku. Izađite iz sobe i dogurajte lampe do prozora na zidovima kamene sobe pa uđite u nju.
Posljednja zagonetka - idite do novog dijela labirinta i nađite šahovsku ploču. Udarajte figure dok ih ne namjestite na odgovarajuće obojana polja (najbolje čekićem).
Kalež je pokraj grma-slona.

• INSIDE THE ASYLUM

Ovdje morate pobiti sve mrtvace i luđake u sve četiri sobe (savjet: rabite kružni udarac mačem). U petoj je gradonačelnik, novac, dragon gem i kalež.

• ANCIENT POOLS OF THE DEAD

Napomene - vitezove ubijate tako da ih odbacite u blato (čekićem); kada pokupite zlatni šljem, okolni mostovi se ruše; na ovom nivou budite JAAAAKO oprezni pri skakanju. 6 kaciga je na otocima (prvo pokupite njih), a dvije su iza vratiju.
Pokupite crvenu runu na jednom od otoka (tu je i kalež) i uporabite je na vratima lijevo od trgovca (do kraja desno). Pazite kad prilazite kolima - ugao kamere se iznenada mijenja. Prođite pokraj njih i idite dolje po posljednju kacigu. Izmaknite se pred kolima koja se kotrljaju za vama i pobijte vojnike i leteće vitezove, pokupite kalež i vratite se do brodara.

• THE LAKE

Pokupite crvenu i zelenu runu i ubijajte oči. Vratite se na mostove i nađite ljubičasti metalni dio (na uglu), pa udarite (dva puta) po šipki u sredini. Rune stavite u strojeve oko vira da se zaustavi. Zatim skočite unutra i pokupite novac (i kalež je ovdje).
Vani ćete naći žutu runu i prekidač koji otvara vrata - i mnogo očiju. Vratite se do prvog otoka, uđite u kuću, a kad izađete, uporabite žutu runu za izlaz iz nivoa.

CRYSTAL CAVES

Jedan od jednostavnijih nivoa. Kalež ćete odmah vidjeti, ali se vratite poslije po nj. Nemojte zaboraviti otići iza vodopada. Dragon gemove stavite u oči zmaja izrezbarenog na zidu.
Borba sa zmajem je prilično zanimljiva. Udarajući po podu, srušit ćete mu na glavu kamenje sa stropa. Kada umre, pokupite dragon armour.

• THE GALLOWS GAUNTLET

Prvo uporabite dragon armour da biste prošli kroz vatrena vrata. Zatim pritisnite četiri prekidača na podu, pobijte neprijatelje i u jednom od kaveza pritisnite i peti prekidač pa pokupite kalež. Žutom runom otvarate vrata za izlaz.

• THE HAUNTED RUINS

Najprije otjerajte kokoške do hrpe žita kraj mosta. Samo HODAJTE iza njih i pazite da ih ne preplašite. Kad se most spusti, popnite se na zid i pokupite crvenu runu (lijevo). Zatim poubijajte demone prije nego oni žrtvuju tri farmera (munja je vrlo korisna ovdje; jedan će demon stalno bježati pa ga ustrijelite lukom). PRIJE nego oslobodite farmere pogasite vatre čekićem i pritisnite prekidač da oslobodite farmere i otvorite vrata. Iza lijevih vratiju je kalež i bazen ulja, a desno je energija. Uporabite crvenu runu na vratima pokraj stuba. Ako se bojite vatre, samo uporabite dragon armour i prijeđite most.
U kraljevoj sobi ćete saznati da morate naći njegovu krunu - padnite kroz vratašca u podu (sa žutim znakom) i naći ćete se u podzemlju. Lijeva vrata vode do krune a desna do izlaza na površinu. Uporabite krunu kod kralja i past ćete u veliku sobu, gdje morate potući dva kamena diva (uporabite dragon armour i srušite ih s ruba). Nakon toga uporabite prekidač u sobi gdje ste našli krunu i bježite - imate samo dvije minute! Pokupite zelenu runu, uporabite je u sobi s uljem blizu ulaza, pokupite kalež i prijeđite ulje. Uporabite prekidač da pokrenete kamen, past će na katapult i razbiti zid. Na kraju i vi skočite na katapult. Poginete li pri pokušaju bijega, krećete ponovno od bitke s divovima.

• THE GHOST SHIP

Za prelaženje ovog nivoa potrebno je mnogo energije - pribavite je prije nego krenete dalje. Ne brinite za posadu, nego pobijte časnike (u plavim jaknama). Plava runa je u osmatračnici na jarbolu. Uporabite je na početka nivoa, i iza vratiju pokupite žutu runu i energiju. Prijeđite pomične daske, dođite do bačava i uporabite žutu runu. Crvena runa je desno iza topova, pokupite je i otvorite vrata. Nakon mnogo skakanja po mrežama i daskama, koje će vas izludjeti, te borbe s posadom, borit ćete se s kapetanom broda. Da biste ga ubili, zapalite svoju batinu i njome potpalite topove koji pucaju po njemu.
Kalež ćete naći tako da se vratite na stroj u obliku vjetrenjače i skočite u viseći kavez koji će vas odnijeti gore. Izlaz je ondje gdje ste se borili s kapetanom.

• THE ENTRANCE HALL

Ovdje nema ništa osim kaleža (spustite se desnim stubištem) i prilike za popunjavanje energije.

• THE TIME DEVICE

Idite lijevo i van. Iza leptira uporabite prekidač i pokupite bijelu runu. Popnite se na veliki sat, nastavite kosinom i uporabite bijelu runu. Kad dođete do sljedećeg leptira, zapamtite vrijeme na satu koji će pasti i namjestite isto to vrijeme na velikom satu pomoću dvaju gumba. Zatim prođite kroz vrata, idite oko stroja pa desno i pokupite crvenu runu. Ponovno idite oko stroja i prijeđite most (lijevo od leptira). Uskočite u cijev da dođete gore.
Udarite kamen s lubanjom - to će ugasiti sva električna polja na nivou - ali samo na tri sekunde. Brzo udarite i jedan od laserskih vodova da se isključi struja. Pokupite zelenu runu (lijevo), pa se vratite do mjesta gdje ste ušli, idite do leptira desno i zapamtite vrijeme na satu koji padne. Namjestite isto vrijeme na velikom satu, što će otvoriti vrata. Pokupite energiju, vratite se na vrh velikog sata i idite naprijed (morat ćete ponovno otvoriti vrata). Idite preko mosta i otvorite vrata zelenom runom. Okrenite ravnu šipku stroja prema izlazu, skočite na nju i idite do vlaka te skočite na šiljasti dio.
Kad vlak stane, pokupite plavu runu (lijevo), poubijajte stražare i vratite se na vlak. Otvorite plava vrata i okrenite stroj tako da vlak bude okrenut prema vratima, a ravna šipka prema ulazu u sobu. Popnite se na vlak. Kada stignete, lijevo je energija, a ravno prekidač - uporabite ga. Put iza vodi do još jednog prekidača koji treba također uporabiti, vratiti se natrag vlakom i otići po kalež. Da razbijete barijeru, udarajte laserske vodove dok se ne posalože u kvadrat. Vratite se do izlaza.

• ZORAK'S LAIR

Ovo je posljednji nivo, a sastoji se od 3 borbe. Kada uđete, otvorite sanduke, pokupite posebnu munju (good lightning) i napunite energiju. Stanite na sivi krug da pozovete svoju vojsku.
U bitci protiv vojske kostura dajete svoju energiju svojim trupama pomoću good lightninga - uporabljujete je kad se oboje žuto ili crveno. Poslije bitke pokupite energiju.
Zatim se borite protiv kostura-konjanika. Izbjegavajte ga dok mu je štit podignut, a kad ga spusti, gađajte ga magičnim lukom. Na kraju se borite sa Zorakom koji se pretvara u čudnog guštera. Najbolje ga je udarati magičnim mačem, i to samo onda kad mu nestane zaštitno polje i propne se na stražnje noge. Potrebno je dosta vremena i strpljenja. Nemojte mu se previše približavati!

I to je kraj. Ako ste sakupili sve kaleže, vidjet ćete *pravi* završetak, a ako niste, vidjet ćete *obični*. Pogledajte oba.

hackermanija

SIN

Prelijepoj Elexis nije tako jednostavo odoljeti. Ona je "smrtno" lijepa. Možda će ovo biti od neke koristi.
Tijekom igre pritisnite ` i u konzolu otipkajte:
god za neranjivost i neograničeno streljivo

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Podjeli pa vladaj, stara je izreka koje se pridržavaju mnoge vlade i vojske još i danas. Ne ide li tako, pokušajte s onom: otipkaj šifru i pobjeđuj!
Pritisnite ENTER i otipkajte:
king arthur - ptice se pretvaraju u zmajeve
pow - dijete na biciklu
big momma - kočija s lanserom raketa
convert this! - svećenik koji ispaljuje munje
stormbilly - robot

CAESAR 3

Kako biti bolji od Cezara samog? Jednostavno. Kažite "kocka je bač...ovaj, miš je kliknut" i svijet je vaš.
Sagradite **bunar** bilo gdje i zatim klikajte desnom tipkom miša na nj. Klikajte da bi se otvorio informativni prozor i pritisnite **ALT** i **K**. Zatvorite informativni prozor i ponovno pritisnite **ALT** i **K** za 1000 denarija sve dok ne dođete do 5000 (možete ponavljati koliko god hoćete). Možete pritisnuti i **ALT** i **V** za automatsku pobjedu.

TRIBAL RAGE

Ne ide vam u životu? Nije vaš dan? Loše se osjećate? Tu vam ne možemo pomoći, ali vam možemo pomoći završiti ovu igru.
Tijekom igre pritisnite i držite SHIFT i CTRL tipke i otipkajte:
r - mijenja kartu
v - automatska pobjeda
z - dodaje 1000 kredita
Sljedeća šifra radi samo u verziji 1.03
f - uklanja maglu

SMALL SOLDIERS

Ja sam mali, al' sam vrijedan - rabim ove šifre i pobjeđujem
Tijekom igre pritisnite i držite **SHIFT, CTRL, S** i **X** tipke. Pustite ih i pritisnite **S** tipku. Pričekajte 3 sekunde. Trebali biste vidjeti trepćuću crvenu liniju u donjem lijevom kutu ekrana. Tipkajte sljedeće kodove i nakon svakog pritisnite ENTER
incloed x (x može biti 1 ili 0) - god mod uključen (1)/isključen (0)
toys # - dodaje broj (#) igračaka koju želite
clear - uklanja maglu
win - pobjeđujete u misiji

GRAND TOURING

Kao svoje ime otipkajte:
GIMME8CARS - svi auti
MOREWELLY - vaš auto ide brže
BONUSMOTA - extra auto

REDGUARD

Pritisnite F12 za pozivanje konzole i otipkajte " Item add, # ....
Točkice su jedan od sljedećih brojeva
2 - zlato, **3** - stoneskin napitak, **4** - napitak zdravlja, **5** - prsten nevidljivosti, **6** - Volin prsten, **7** - sablja, **8** - rusty ključ, **9** - zlatni ključ, **10** - srebrni ključ, **11** - amulet, **12** - soul gem, **13** - soul sword, **14** - šipka, **15** - peg runa br. 1, **16** - peg runa br. 2, **17** - peg runa br. 3, **19** - krv orka, **21** - paukovo mlijeko, **23** - ektoplazma, **25** - Hist Sap, **27** - Dwarven lore knjiga, **28** - dwarven gear, **29** - stakleni vrč, **30** - stakleni vrč pun eliksira, **31** - željezna težina, **32** - kanta, **33** - kanta puna vode, **34** - gauntlet runa, **35** - Elven artifact knjiga, **37** - Redguard Heroes knjiga, **38** - Hammerfell knjiga, **39** - karta Makioa, **40** - vreća puna zlata, **41** - Crendelova ukradena karta, **42** - srebrni čamac, **43** - lopata, **44** - aloe, **45** - baklja, **46** - monokl, **47** - zastava, **48** - srebrna kopča, **49** - pergament s znakom udruženja, **50** - Jotova karta zatvora, **51** - flaša s Lillandrilom, **52** - Hundgins talisman, **53** - Izarov dnevnik, **54** - pero, **55** - Kithralov dnevnik, **56** - knjiga naroda Firmanenta, **57** - Izarov zaključani dnevnik, **58** - zvjezdani kamen, **59** - ključ skladišta, **60** - ključ Izarine kuće, **61** - čarolija, **64** - staklena flaša, **65** - staklna flaša puna vode, **66** - staklena flaša s pomiješanom vodom i aloom, **67** - napitak za snagu, **68** - povez, **69** - krvavi povez, **70** - sablja, **71** - sablja, **73** - sablja, **74** - ključ od kostiju
Brojevi koji nisu napisani imaju nepoznati efekt. Otkrijte ih sami ako želite.

Tomb Raider 3

1. dio

PlayStation PROHOD

Nakon recenzije Tomb Raidera 3 koja je u Hrvatskoj premijerno objavljena u pretprošlom broju Hackera, ovaj časopis među prvima u svijetu donosi veliki megaprohod dosad najtežih avantura gdice Croft. Iako je Bero ovaj tekst pisao na temelju PSX inačice igre, verzija za PC se bitno ne razlikuje tako da i PC-aši mogu koristiti ovaj prohod.

PIŠE **Berislav Jozić**

VAŽNO!!

Ovo sam rješenje napisao igrajući PAL verziju igre za PlayStation. Iako ne vjerujem da postoje bitne razlike, ne mogu 100% jamčiti da je rješenje primjenjivo za NTSC i japansku verziju igre.

Ostani ljiga do kraja

Ako vam se baš nikako, pa čak ni pomoću rješenja, ne da igrati pošteno, evo i šifri koje će vam Larinu pustolovinu još više olakšati (sve šifre unosite tijekom igranja i to BEZ PAUZIRANJA):

Dobivanje Race Keya u Larinoj kući:
R2, L2(3), R2, L2(6), R2, L2(5), R2, L2(2).
Ako ste dobro unijeli šifru, Lara će reći "No"

Preskakanje nivoa:
L2, R2, L2(2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4), R2, L2, R2(4), L2.
Ako ste dobro unijeli šifru, Lara će reći "No"

Sva oružja:
L2, R2(2), L2(4), R2, L2, R2(2), L2, R2(2), L2(2), R2, L2(2), R2.
Ako ste dobro unijeli šifru, Lara će zavikati.

Sve tajne (SECRETS):
L2(5), R2, L2(3), R2, L2, R2, L2(2), R2, L2(2), R2, L2(2).
Ako ste dobro unijeli šifru, Lara će reći "Aaaahhh".

Puna energija:
R2(2), L2, R2, L2(6), R2, L2(3), R2, L2(5).
Ako ste dobro unijeli šifru, Lara će reći "Aaaahhh".



INDIJA The Jungle

Odmah na početku preskočite kosinu s vaše desne strane skliznuvši do zaravni. Skočite do žutog kamena, čučnite i naći ćete SECRET 1 - pušku. Sada se spustite po dugoj kosini, skočite i uhvatite se za granu. Ubijte majmuna, skočite dolje i skliznite do zaravni smještene između bodlji. Zaokrenite ulijevo, skočite i skliznite do izbočine s prvom pomoći. Ako začujete buku, aktivirali ste zamku, pa se što brže pomaknite unatrag ne biste li izbjegli kotrljajući kamen. Skočivši na plohu iza drveta, pronaći ćete SGK i SECRET 2. Sada skliznite do dna i nastavite kroz lijevi prolaz. Pokupite SGK i uspnite se po stupu iza njega. Na lijevoj strani pokupite streljivo i vratite se do zida po SECRET 3. Čahure ćete pronaći u prolazu s lijeve strane slapa, a streljivo u trećem prolazu. Sada krenite udesno, kroz luk, do velikog prostora i ondje ubijte majmunčića, a zatim idite iza malog grma i pronađite prolaz koji vodi do prekidača. Povucite polugu i vratite se do vratiju koja će sada biti otvorena. Prođete li kroz njih, spustit ćete se u mračni hodnik. S vaše lijeve strane je zamka s bodljama, a zdesne prekidač. Povucite polugu i brzo se popnite u nišu da vas ne zdrobi pokretni zid. Kada prođe, krenite na drugi kraj hodnika i popnite se do izlaza. Idite do užeta i po njemu se spustite u podnožje četvrtaste stijene, a onda se popnite na nju. Zaletite se i skočite u prolaz. Padnete li u vodu, pustite da vas odonese kroz tunel do malog jezerca iz kojeg ćete lako izaći van. Dok ste u vodi, čuvajte se pirana. Kada prođete dalje, napast će vas tigar - upucajte ga. Nađite šuplje drvo i u njemu povucite polugu koja otvara vrata aktivirajući pritom i zamku. Izbjegavši kotrljajući kamen, uputite se do mjesta s kojega se pokrenuo i povucite polugu koja otvara vrata iza ugla. Uđite u sljedeću prostoriju i upucajte tigra, krenite udesno kroz grmlje da biste na maloj izbočini lijevo našli metke.

Krenite dalje, ubijte tigra, i nastavite hodati sve dok se magla ne počne dizati s poda. Ispod je rupa s bodljama, zaobiđite je zdesna i pokupite metke između drveća, a zatim se uvucite pod srušeno deblo, ubijte tigra i pokupite SGK. Stanite na rub debla, skočite i uhvatite se, te se popnite na drvo. Ovo područje je SCRET 4. Da izađete odavde, SPUSTITE SE (ne skačite) u jamu s bodljama u kojoj se nalaze kosine. Skačite po njima naprijed-natrag dok ne dođete do kraja bodlji. Pokupite streljivo pokraj kamenja, spustite se u tunel i prođite pokraj bodlji. Popnite se van, i vratite do debla s kojeg ste krenuli. Idite prolazom do izbočine s bodljama i ubijte majmuna, te prođite (HODAJTE!) između bodlji. Zaletite se i skočite te se uhvatite za vanjski rub hodnika. Skočite na kosinu povrh hodnika, skliznite po njoj i pri padu se uhvatite za rub te se, viseći na rukama, pomičite udesno dok ne dođete do mjesta s kojeg se možete popeti gore i pokupiti SGK.

Popnite se i viseći na rukama pomaknite do tamnog prolaza. Upalite baklju, osvijetlit će majmuna i prekidač na drugom kraju. Ubijte ga i povucite polugu koja otvara vrata niže, ali i aktivira zamku. Brzo se zakotrljajte i istrčite iz prolaza. Kada se kamen otkotrlja, vratite se unutra i pronađite skrivenu izbočinu iznad prekidača. Skočite i popnite se da biste pronašli SECRET 5, a zatim skočite dolje. Spustivši se u prašumu, ugledat ćete majmuna koji će vas odvesti do nove zamke. Dok pretrčavate ovo polje, prema vama se zakotrljalo okruglasto kamenje. Kada se i posljednji, treći kamen, zaustavi, krenite uz kosinu do grmlja. Budete li se penjali uzbrdo držeći se desne strane, ubrzo ćete naći rupu iza grmlja. Pokupite prvu pomoć, spustite se u rupu i brzo se uhvatite za izbočinu da ne padnete na bodlje. Podignite se i uđite u prolaz u kojem se nalazi SECRET 6 i SGK.

Okrenite se i preskočite na drugu izbočinu. Okrenite se i ponovno skočite, uhvatite se i izvucite iz rupe. Vratite se, prođite polje sa tri kotrljajuća kamena i idite do rijeke. Zaronivši, plivajte udesno pa ćete na obali pronaći streljivo. Iskočite na otočić, skočite i podignite se na izbočinu te povucite polugu koja otvara udaljena vrata. Zaletite se i skočite s otoka te se uhvatite za izbočinu pokraj stupa i spustite se po razapetom užetu dolje, nastavite ulijevo, do prolaza. Kad budete na vrhu stupa, možete uzeti SGK i ubiti dva tigra.

Sada morate ući u otvor zdesne strane vodopada. Da bi vam to uspjelo, prvo treba ispuniti prostoriju vodom. Krenite ulijevo, u tamni prolaz. Prijeđite bazen i pokupite baklje sa srednje izbočine. Krenite desno dok ne dođete do kraja. Povucite kameni blok dok se ne otvore obližnja vrata. Uđite i povucite polugu koja otvara podna vrata iza kamena koji ste maloprije vukli. Uskočite unutra i vratite se u prijašnju sobe, popnite se na uski most na kojemu možete povući poluge na oba kraja - otvaraju još jedna vrata koja vode u drugu sobu. Vratite se do njih i uđite. Okrenite i taj prekidač, i to će poplaviti onu sobu. Otplivajte ponovno u prijašnju sobu i prođite kroz vrata između baklji do sobe koju ste upravo poplavili. Otplivajte do slapa i izađite iz vode, pa nađite prolaz iza slapa. Idite do ljestava i popnite se po njima. Prođite kroz slap pa se popnite na drugi i iz zaleta preskočite na prvi. Pronađite prekidač koji otvara podvodna vrata. Uskočite u vodu i pronađite zelene stube. Izađite i popnite se na visoku izbočinu, iz zaleta preskočite na sljedeću i pokupite SGK. Uskočite opet u vodu i prođite kroz vrata koja ste posljednja otvorili. Ubrzo ćete uplivati u sljedeću prostoriju u kojoj ćete naći strerljivo i čahure, no prije morate ubiti tigra. Kad ste to napravili, popnite se po ljestvama i krenite iza ugla. Ubijte majmuna koji bježi s ključem Indra. Pokupite
ključ i ubijte tigra koji vreba dolje, pa se spustite. Izbjegavajući živi pijesak (može se primjetiti da podrhtava), pođite do platforme gdje možete ključem otvoriti vrata. U maloj niši lijevo od vratiju nađite još nešto streljiva, pa kroz vrata izađite iz nivoa. ▸

Opće napomene **Budete li slijedili naše upute, proći ćete sve nivoe i naći svih 59 tajni (u tekstu - SECRET), što je nužno da bi vam se na kraju otvorio i tajni nivo. Ovdje nećete naći upute za ubijanje neprijatelja - to prepuštam vama**

Taktika koja gotovo uvijek pali je: skakućući naokolo, pucati, izbjegavajući tako neprijateljske napade. Ne zaboravite PUSTITI gumb za pucanje kada jedan od protivnika padne da bi Lara mogla promijenila cilj u koji nišani. I odabir oružja prepuštam vama, s tim da je najbolje ona jača štedjeti za najteže protivnike jer vam je i streljivo tu ograničeno. Neću vam savjetovati na kojem mjestu da snimite poziciju; o tome koliko imate kristala za snimanje igre (u tekstu - SGK) morat ćete sami brinuti.

Kao što vidite, zbog ograničenog prostora, nismo u mogućnosti objaviti cijelo rješenje odjednom. Ovo je rješenje za prvi dio - Indiju, a ostatak donosimo u sljedećim brojevima. Isti razlog naveo me je i na uporabu kratica i na što sažetije pisanje

I posljednji savjet prije nego krenemo na posao: prošetajte malo po Larinoj kući, da naučite sve pokrete, čak i ako ste igrali prijašnja dva nastavka (pronađite i Race Key, provozajte se Quad Bikeom - to će vam biti korisna vježba).



INDIJA Temple Ruins

Krenite putem pokraj drveta i pobijte zmije. Ako vas slučajno ugrizu, morate odmah uzeti prvu pomoć jer će vam inače energija pasti na nulu. Prekidač pokraj jedne zmije otvara podna vrata. Spustite se unutra i upalite baklju. Ubijte zmiju i pokupite prvu pomoć, prođite dalje. Pazite, voda u sljedećoj prostoriji vrvi piranama! Zaronite i brzo otplivajte do izbočine prekrivene tek s malo vode, izađite van i nastavite po putu do prekidača. Povucite polugu koja otvara podvodna vrata između dviju podvodnih izbočina, pa zaronite opet u vodu. Otplivajte kroz ta vrata i izađite iz vode. Ispred vas je hrpa smeća, a u njoj jedna ravna platforma. Skočite na nju i prođite uokolo do izbočine s lijeve strane, a s nje pak preskočite na kamenu izbočinu. Idite po njoj dok ne dođete do prolaza kraj drugog slapa. Uđite unutra, pokupite SGK, zaletite se i skočite na drvo. U granama ćete pronaći streljivo i baklje pa se vratite na glavnu granu, zaletite se i skočite ulijevo, uhvatite se i povucite na izbočinu. Ponovno se zaletite i skočite na slap, a preko njega do drugog. Viseći na rukama, pomičite se udesno do niše u kojoj se nalaze čahure. Pužite dok ne dođete do mjesta na kojemu se možete uspraviti, te se spustite na sljedeću platformu.

Slijeva je izbočina na koju morate skočiti, uhvatiti se i povući gore. Otpužite do pećine i ubijte par zmija. Spustite se niz kosinu pa povucite kameni blok zdesna. Iza njega su čahure, pokupite ih i uđite u prolaz iza kamena. U tom će trenutku oživjeti kameni kip, a vi morate pobjeći preko sve one prljavštine do izbočine sa SGK. Mnogo se krećući, ubijte kip puškom, nađite rupu u podu i spustite se unutra. Povucite polugu prekidača koja otvara vrata, pomaknite kameni blok pokraj njega i uđite u sljedeću prostoriju. Pužite da vas ne bi pogodile otrovne strelice, spustite se u rupu gdje ćete naći SECRET 1- prvu pomoć, pa brzo izađite van da vas ne pokupi kotrljajući kamen. Pužući, pokupite još i čahure, baklje i prvu pomoć pa se vratite do sobe s kipom. Prođite kroz vrata i oprezno prijeđite preko blata, stalno se krećući , da ne završite u glibu. Popnite se po kosini, zaletite se, skočite i uhvatite se za izbočinu te se povucite gore. Idite prolazom dok ne dođete do prekidača. Povucite polugu koja vam otvara vrata u blizini. Uđite u sljedeću sobu te brzo preskočite oštricu koja iskoči, a zatim odjurite dalje dok vas ne probodu pomične bodlje. Popnite se po stubama do kaveza pokraj kojeg se nalazi prekidač koji otvara ona vrata iznad. Prije nego ga povučete, izvucite kameni blok iz zida, gurnite ga ulijevo i popnite se na nj. Skočite, uhvatite se i povucite na izbočinu. Iza ugla su ljestve, skočite i popnite se po njima da nađete SECRET 2 - sobu punu korisnih stvari.

Povucite polugu te se spustite ponovno dolje. Tek sada povucite polugu pokraj kaveza, odgurajte kameni blok i popnite se na nj da biste mogli skočiti na izbočinu. Idite kroz vrata, a potom zaronite u vodu. Povucite polugu da biste otvorili sljedeća vrata, uplivajte kroz njih i nastavite plivati do onih dviju poluga. Povučete li obje, otvorit će vam se otvor na stropu, otplivajte ondje i udahnite zrak. Uskočite u bazen i povucite par poluga smještenih jedna drugoj nasuprot, što će aktivirati kipove koji će izbaciti vatru. Posljednja poluga otvara vrata (sama se nakon nekog vremena zatvaraju pa budite brzi) iza kojih je SECRET 3 - više korisnih predmeta. Vatra iz kipova će vidljivima učiniti prikrivene lebdeće platforme iznad Lare. Skočite i uhvatite se za prvu, preskočite na sljedeću, pa na izbočinu s prekidačem. Povucite polugu pa se spustite dolje i pokupite SGK, te protrčite kroz vrata ulijevo. Vrata se nakon nekog vremena automatski zatvaraju, stoga požurite ili ćete morati sve ponoviti. Povucite polugu pokraj kaveza s bodljama, što otvara kavez na kraju hodnika, a onaj pokraj vas pokreće prema vama. Odjurite do kraja hodnika, pokraj kaveza, i pokupite ključ Ganesha. Prođite kroz vrata i sačekajte da prođu bodlje, pa se vratite u hodnik i pokupite streljivo i prvu pomoć pokraj prekidača. Vratite se u sobu s bazenom koji se pretvorio u blato. Popnite se po njem i uđite u desni prolaz. Pronađite baklje pa se popnite po stubama, što će pokrenuti zamku. Vratite se unatrag i skrijte se u nišu slijeva dok se kamen ne otkotrlja. Popnite se ponovno po stubama do mjesta gdje su dvoja vrata i rupa u podu. Krenite desnim puteljkom, što će pokrenuti zamku na onom lijevom, povucite polugu i uđite kroz vrata. Nemojte se približavati rupi u zidu jer ćete poginuti, nego idite ravno do velike sobe s kipovima, SGK i rešetkama na podu. Nastavite ići hodnikom, ubijte majmuna i pokupite prvu pomoć. Spustite se i objesite za ruke, pa se spustite po zidu na pod. Sada ste ponovno u onoj sobi gdje ste prije ubili oživljeni kip. Popnite se po hrpi do izbočine na kojoj se nalazi par prekidača koji otvaraju vrata ispod. Spustite se ponovno na pod i kroz vrata uđite u sljedeću sobu. Idite pokraj jame do sljedećih vratiju. Preplivajte do prekidača i povucite polugu. Pazite na vatru iz kipova! Ako se ipak zapalite, skočite u vodu i ugasite se. Poluga će otvoriti podvodna vrata. Otplivajte kroz njih izbjegavajući otrovne strelice koje izlijeću iz zida. Pokupite prvu pomoć na obali i idite do skliske izbočine s ljestvama koje vode do izbočine iza vas. Kada se popnete iznad nje, skočite na nju unatraške. Zaletivši se, preskočite na sljedeću izbočinu ispred vas, pa opet na sljedeću, okrenite se i popnite uza zid. Ponovno se okrenite i preskočite na drugu izbočinu, pa se okrenite prema izbočini sa zmijom. Ubijte je i skočite na tu izbočinu, te još jednom skočite do sobe s kotrljajućim kamenom.

Kamen ćete izbjeći krećući se ulijevo pokraj zamki s otrovnim strelicama ispod kojih je najbolje propuzati. Pokupite prvu pomoć s lijeve strane, zaletite se, skočite i uhvatite se za nišu u kojoj se nalazi SGK. Vratite se do rupe u podu i skočite u nju u bilo koji kut. Prođite između oštrica, čučnite i otpužite kroz tunel do male sobe u kojoj zmija čuva SECRET 4 - streljivo. Spustite se u vodu, pa se vratite do mjesta gdje ste pokupili posljednji SGK. Pomaknete li pokretni blok u kutu, otkrit ćete sljedeći pokretni. Gurnite ga više puta i otkrit ćete skriveni prekidač koji će poplaviti rupu. Pođite u sljedeću prostoriju, što će aktivirati zamku, brzo odsprintajte i krenite ulijevo te preskočite preko rupe s bodljama. Pogledajte u nju i spustite se u onaj dio prekriven vodom. Otplivajte do sljedeće sobe u kojoj se nalaze kipovi koji bljuju vatru. Sada se nalazite u jami koju ste maloprije potopili, pa zaronite i



hackermanija

MYTH 2
Držite **SHIFT** i kliknite na **New Game** i postat će dostupne svi single player nivoi.



RECOIL
Tijekom igre pritisnite CTRL i X i ući ćete u cheat mod. Tipkajte:
Cavalry - Neranjivost
Hemmit - sva oružja dostupna
Medic - štitovi na punu snagu

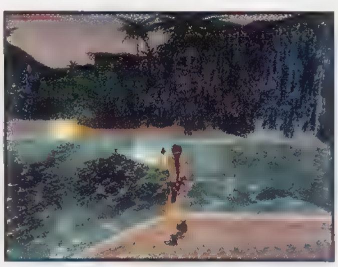
CARNIVORES
Otipkajte "**debugon**" (bez navodnika) tijekom igre da bi omogućili debug mod. U tom modu dinosaurusi vas ne napadaju dok ne počnete pucati na njih, imate beskonačno municije i lava vas ne može ubiti. Također možete pritisnuti:
CTRL - postajete jako brzi
SHIFT + S - uključuje/isključuje spori mod

CARMAGEDON 2
Tijekom igre otipkajte:
bigdnagle - Mutant
cintonco - Hot Rod
fastbast - turbopješaci
lemmingize - glupi pješaci
mooningminnie - gravitacija Mjeseca
mrmainwaring - panični pješaci
smartbastard - kraj trke
stiffspasms - dodaje vrijeme
tilty - pinball mod
tingting - besplatni popravci
watersport - podvodne sposobnosti
wetwet - bonus kredit
wotatwatami - bacač plamena

FUTURE COP LAPD 2010 (PSX)
Otipkajte sljedeće šifre na password ekranu:
DYPYFASRHR - Sve misije završene, sva oružja
SYMRGOBRRL - Nijedna misija završena, sva oružja.
DYSIFASRHY - Sve misije završene, sva oružja
Šifre za nivoe:
1 **TAFRGYBLRR**
2 **CRGRGYBLRY**
3 - **FUMRGYBLRL**
4 - **SICUGYBLLI**
5 - **TAFUGYBLLR**
6 - **CRGUGYBLLY**
7 - **FUMUGYBLLR**
8 - **SIFYGYBISR**

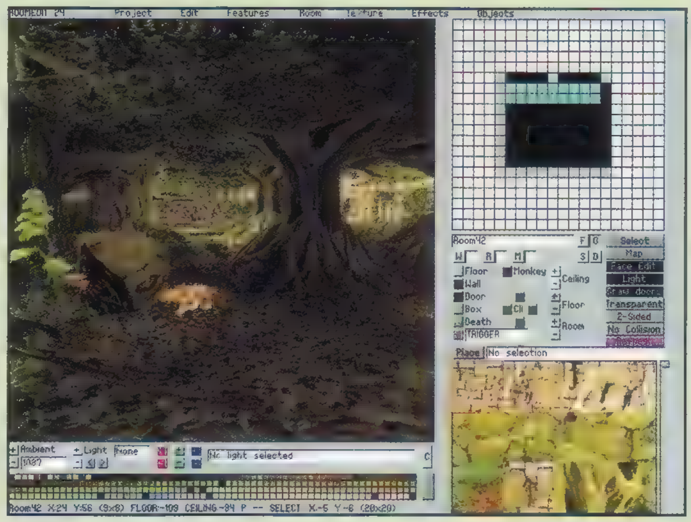
POWERSLIDE
Tijekom igre tipkajte sljedeće šifre (ako ste dobro utipkali, pojavit će se ikona u gornjem desnom kutu ekrana)
BLAST - odbija ostale aute
BOMB - ispaljuje bombu na stazu
BURN - izaziva zapaljenje na točki pored vas
GLIDER - kada je auto u zraku, kontolirate ga kao jedrilicu
HOVER - auto lebdi
ICBM - auto se ponaša kao projektil
JUMP - svaki put kada ovo ukucate, auto skoči
LAUNCH - pristisnite tipku A za lansiranje auta, Z za usmjeravanje
LIGHT - lakši auto
LUNAR - Mjesečeva gravitacija
SLEEP - protivnički auti ne skreću
SLIPPY - skliska podloga
STICKY - ljepljiva podloga
SUCK - auti se međusobno privlače
TIMEWARP - usporava vrijeme za protivničke aute
TWISTER - protivnički auti budu usisani u nevidljivi tornado
Kada ste na ekranu za potpis, kao svoje ime tipkajte:
Jeff - postaju dostupni svi napredni nivoi
AaronFoo - postaju dostupni svi Expert nivoi
Megasaxon - postaju dostupni svi nivoi

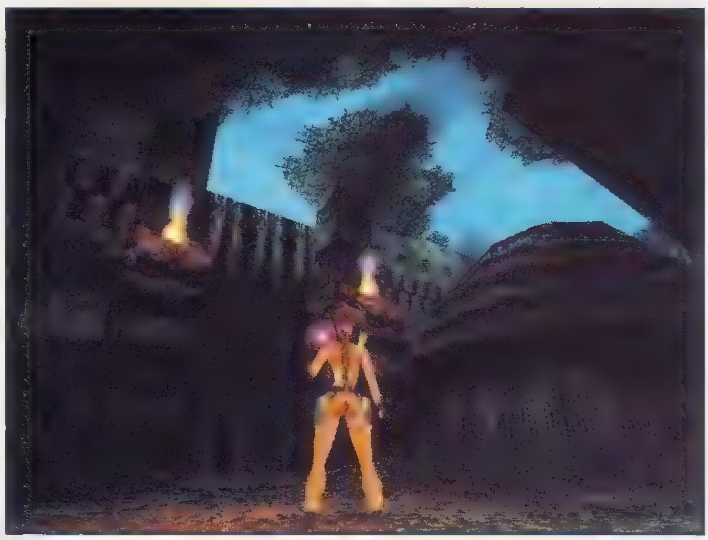
povucite polugu koja vam otvara vrata. Otplivajte kroz prolaz da nađete drugi ključ Ganesha, pa se vratite na površinu i izađite van. U sljedećoj su prostoriji vrata zaključana dvama ključanicama, koja morate otključati i proći kroz njih. U sobi će se na vas početi spuštati strop s bodljama, pa protrčite do zida i popnite se ljestvama do novog SGK. Izvucite kameni blok u kutu, popnite se na nj i iz zaleta preskočite na izbočinu s prekidačem. Povucite polugu, okrenite se i iz zaleta skočite na sljedeću izbočinu s prekidačem. Povucite polugu koja će vam otvoriti vrata, ali i aktivirati zamku. Izbjegnite kotrljajuće kamenje odskočivši u stranu. U sljedećoj sobi su dva puta koje čuvaju kipovi s vatrom. Izbjegavajte plamenove koristeći se sprintom. Kada se počnu gasiti, pojurite prema njima i okrenite se prije nego se ponovno upale. Kada uđete u sljedeću sobu, kip u njoj će oživjeti, pa ga ubijte na isti način kao i prijašnji te mu uzmite mač iz ruke. Popnite se na izbočinu na kojoj se nalazi naoružani kip, što će oživjeti onaj drugi ispod vas. Ubijte i njega pa mu uzmite mač, te se vratite do gornjeg kipa i stavite mu mačeve u ruke, što će otvoriti prolaz u sljedeću sobu. Uđite i provucite se kroz rupu. U sljedećoj se sobi spustite na pod te pođite do sljedeće prostorije u kojoj će vas napasti još jedan oživjeli kip. Ubijte ga i pokupite ključ Ganesha u sredini sobe, te krenite do vratiju koja će se sama otvoriti. Zapalite baklju, pojurite u sobu i na drugom kraju povucite polugu. To će pokrenuti strop koji će se početi spuštati na vas, pa brzo povucite drugu polugu koja će otvoriti rešetkasti otvor u podu da se spustite unutra. Pokupivši drugi Ganesha ključ, bit će vam otvorena vrata - vratite se u sobu u kojoj ste pronašli prvi ključ. Nastavite u sljedeću, u kojoj se u zraku nalazi SGK. Jaka struja će vas odnijeti do bodlji na zidovima sobe, pa brzo otplivajte lijevo ili desno i povucite polugu pokraj njih. Vratite se plivajući u prednji dio sobe pa povucite i drugu polugu, što će zaustaviti vodenu struju. Prije nego isplivate iz rupe, pokupite i treći Ganeshin ključ. Priđite zidu na kojem su tri ključanice, i iskoristite svoje ključeve da biste otvorili vrata navrh stubišta. Popnite se stubama i kroz vrata izađite iz nivoa.



INDIJA Ganges

Nemojte odmah na početku iskušavati Quad, nego se popnite uz kosinu i spustite se sa strane (ne skačite). Spustite se stubama lijevo i pripremite za seriju skokova. Pazite da ne udarite glavom dok skačete, i na kraju, nakon male udubine, skočite jedanput unatrag, još jednom naprijed i doći ćete do SECRET 1. U ovoj sobi okrenite se prema prvoj kosini i skočite na nju, zatim još 3 puta skočite i uhvatite se za rub platforme na kojoj se nalaze meci. Vratite se do Quada.
U punoj brzini skočite preko kosine i nastavite voziti uza zid do male rupe. U blizini ćete vidjeti ljestve pa se njima spustite do SECRET 2. Nakon toga, popnite se ponovno na Quad. Idite do izbočine, povucite se unatraške sve do zida (zbog zaleta) i preskočite rupu. Doći ćete do zlatnih vratiju, gdje siđite s Quada. Pogledajte zid kraj kosine koju ste preskočili i uskočite u prolaz. Pužite dok ne dođete do mjesta u kojem možete ustati, pa ubijte dvije zmije u sjenama. Nastavite dalje, preskočite rupu i ubijte majmune koji čuvaju prekidač. Uporabite prekidač i vratite se do Quada. Vozite kroz otvorena vrata do SGK.
Ako ovdje idete desno, doći ćete do kraja nivoa relativno brzo, ali ćete propustiti tajne, stoga opisujem duži put. Ostanite na glavnoj stazi držeći se desnog dijela kosine, a potom skočite (veliki skok). Pri prizemljenju zabijte se u zid, što će vas usporiti, nastavite uzbrdo i skrenite desno u veliku sobu. Zaobiđite rupu i uspnite se po kosini van. Kada dođete do vrha, siđite s Quada, pokupite streljivo, skočite i uhvatite se te uvucite u uski prolaz gdje ćete, pužući, pronaći SECRET 3 (tu je i SGK). Vratite se na Quad i idite kosinom do hodnika podijeljenog na dva dijela. Koji god slijedili, doći ćete do velikog otvorenog prostora, gdje se treba popeti po uzvisini (prilično je krivudavo) i na kraju preskočiti rupu. Pokupite SGK i spustite se ljestvama u blizini, pa se okrenite lijevo. Idite po gornjoj izbočini i skočite iz trka na sljedeću (tu ubijte lešinara). Ponovno skočite iz trka na kosinu, skočite, uhvatite se i popnite, pa upužite po SECRET 4. Nakon toga skočite ponovno na kosinu i još jednom skočite preko rupe.
Sa izbočine iznad slapova vidjet ćete malu izbočinu dolje desno. Skočite na nju i brzo ubijte 3 lešinara, pokupite streljivo, a tu je i pukotina koja vodi do SECRET 5. Kad je pokupite, skočite iz trka i uhvatite se za izbočinu i, viseći na rukama, idite desno. Nastavite do vode, prođite ispod slapova i popnite se po kamenju do izlaza iz nivoa.





INDIJA Caves of Kaliya

Ovaj je nivo pravi labirint pa neću spominjati prolaze koji ne pomažu u završavanju nivoa. Na prvom križanju idite lijevo po baklje. Sljedeće se sastoji od dva slijepa puta desno, i prolaza kroz koji treba puzati lijevo. Nakon toga idite hodnikom lijevo do rupe u podu. Spustite se i pokupite baklje pa se vratite do početka nivoa i idite desnim putem.
Nakon puzanja, trčite (sprintajte) da biste umakli kamenu i na kraju kosine skrenite s puta. Budete li išli prolazom lijevo, primjetit ćete mali prostor desnoa (upalite baklju po potrebi). Nastavite hodnikom i čim začujete kotrljanje kamena, trčite natrag i skrijete se u spomenutu udubinu. Kada kamen prođe, nastavite hodnikom, skočite i uhvatite se za platformu, te se popnite i uvucite u prolaz. Pazite na zmije lijevo iza ugla. Vratite se do niskog prolaza, te pužite onim desnim do metaka. Vratite se do križanja triju putova te sada idite onim koji se nalazi nasuprot onog kojim ste puzali (desno). Slijedite hodnik do uzdignutog dijela poda. Lijevo ćete primijetiti kamen, gurajte ga pokraj uzdignutog dijela i otkrit ćete prolaz za desno. Idite tim prolazom, a na sljedećim križanjima idite: desno, lijevo, desno - trebali biste doći do kraja hodnika i rupe u podu.
Spustite se u rupu i idite hodnikom do mjesta gdje morate puzati. Kad dođete do križanja, idite hodnikom ravno do SGK i metaka. Kad pokupite sve, spustite se u rupu spremni za borbu. Četiri zmije su prilično opasne, no budete li stajali na biljci u centru sobe, neće vam moći ništa. Tu je još i kotrljajući kamen, te još nekoliko zmija pokraj kosina na drugom kraju sobe (moj savjet - prvo uzmaknite kamenu, a onda se pobrinite za zmije). Nakon svega, slijedite kamen koji se otkotrljao do prve pomoći i SGK.
Opet se spremite na borbu, spustite se kosinom i idite lijevo od platforme. BOSS će vas zasipati mecima, a vi skačite i pucajte leđima okrenuta prema zidu. Kad umre, pokupite bacač granata i granate s izbočina (prije borbe ne zamarajte se s njima jer, čini se, da je frajer otporan na granate). Na kraju pokupite Artifact s centralne platforme.

nastavak u sljedećem broju ▸▸



Half-life

V O D I Č

dio

U prvom nastavku Vodiča govorit ćemo o neprijateljima, oružjima, specifičnim strategijama, te dati neke općenite informacije

PIŠE **Mislav Mataija**

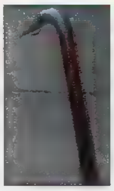
Najbolja akcijska igra godine, desetljeća, najbolja akcijska igra među granicama ovog svemira... Sve je to lijepo, ali kad vas tri grunta stjeraju uza zid, situacija nije nimalo ružičasta, zar ne? Zato smo mi tu.

U čemu je tajna Half-Lifeovog uspjeha u obje domene – singleplayer i multiplayer? Half-Life u singleplayeru pruža daleko najbolje i najatmosferičnije iskustvo akcijskog žanra dosad. U multiplayeru, pak, velik izbor fenomenalno balansiranih oružja čini deathmatch nezaboravnim. U prvom dijelu Vodiča govorit ćemo ponajviše o singleplayeru.

Strategije i savjeti

Prvo što morate učiniti je proći tutorial (Hazard Course). Bez njega nećete znati izvesti neke apsolutno nužne poteze kao što su skvrčeni skok ili dugački skok. Obnavljanje zdravlja i oklopa je moguće izvesti na više načina, osim uporabe stanica za obnavljanje te konvencionalnih health/armor packova. Na posljednjim nivoima ćete naići i na izvanzemaljske stanice za obnavljanje zdravlja: bazene u koje je potrebno samo stati i zdravlje će se postupno napuniti. Također, uporabite li tipke na automatima za piće, najčešće se nalaze u različitim menzama, kafeterijama i sl., dobit ćete nešto malo zdravlja. Različite vrste oštećenja različito utječu na vas i vaš oklop. Primjerice, ako padnete s velike visine, HEV će ostati netaknut, ali ne i pod paljbom mitraljeza. Na streljivo i oružja naslagana na jednoj hrpi, nailazit ćete samo povremeno i na točno određenim mjestima, najčešće dobro čuvanim, zato je potrebno tražiti temeljitije. Pregledajte svaki vojnički leš i ne zaboravite, kad zrak bude čist, razbiti svaku pojedinu kutiju jer se u njima, bez nekog reda, krije streljivo, zdravlje i oklop. Half-Life je ogromna igra, njeni su nivo pretrpani detaljima, zato je svaki njegov djelić potrebno pregledati vrlo temeljito, osim na nekim dijelovima kad treba jednostavno pobjeći najkraćim putem. Budući da je cijela Black Mesa u osnovi jedan nivo, nema takve linearnosti koja bi vas natjerala da prođete cijelu mapu. Recimo, već na početku poglavlja Office Complex možete imati pajser, granate, 9mm pištolj i sačmaricu s pristojnom količinom streljiva, a ako ste neoprezni, imat ćete samo pajser i 9mm s vrlo ograničenom zalihom metaka. Oružja su sjajno balansirana – dakle, nema nadmoćnog oružja koje odlično funkcionira protiv svih mogućih neprijatelja. Tijekom igre ćete se kojiput naći i u vodi, stoga imajte na umu da sva oružja ne rade u vodi. U vodi rade: pajser, 9mm pištolj, ručne granate, satchel charges, tripmines, samostrijel, bacač raketa i hornet gun.

Oružja



Ah, **pajser**... Narodni izbor za najsredstvo za zaštitu od TV inkasatora. Također, iznimno korisno za razvaljivanje kutija, stakla i ostale ambalaže (za što kod ostalih oružja treba ogromna količina streljiva), te za provaljivanje u redakciju - kad želite pokrasti najnovije igre bez natezanja s glavnim urednikom



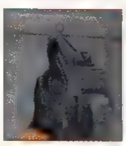
Dobri stari pouzdani gospodin **devet-milimetarski**... Dosta koristan za ubijanje udaljenih headcrabova, i kod akutnog nedostatka streljiva za ostalo oružje. Sekundarna paljba je brzo ali neprecizno ispaljivanje.



Dobar dan, ja sam Prljavi Harry i za potrebe ubijanja rabim samo i jedino .357 **Magnum**. Fenomenalno oružje goleme vatrene moći, ali s dugim punjenjem. Za izvanzemaljce dušu dalo! Frekvencija ispaljivanja je odlična, a u multiplayeru ima i sniper mod.



Sačmarica je uvijek pouzdano i svestrano oružje. Za razliku od ostalih sličnih igara u kojima je sačmarica bila "jedna i jedina", ovdje nije preporučljiva kod bržih neprijatelja ili neprijatelja u skupini zbog sporog pucanja i punjenja. Ipak, njena će vam moć paljbe (u sekundarnom modu iz obje cijevi) često dobro doći.



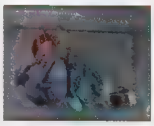
MP5 je apsolutno najbolje i najsvestranije oružje i u singleplayeru i u multiplayeru. S iznimno brzom paljbom i rijetkom potrebom punjenja, ovo je oružje manje-više najbolje za ubijanje agilnijih neprijatelja, a u kombinaciji sa sekundarnim modom (ispucavanje granata) postaje nepobjediv.



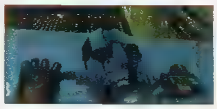
Samostrijel ima dosta ograničenu uporabu zbog spore paljbe i potrebe za izrazitom preciznošću, ali će samo jedan precizan udar pokositi marinca. Prava snaga samostrijela je sekundarna paljba kojom se pretvara u precizni snajper, idealan za daljinsku borbu.



RPG iliti iliti Rocket Propelled Grenade Launcher iliti Raketni Potiratelj Gamadi ima lasersko ciljanje i najveću vatrenu moć. Pomoću njega ćete na najčišći mogući način razarati tenkove, helikoptere i sl. Svojim sporim punjenjem i mogućnošću držanja samo jedne rakete u spremniku odjednom postaje beskoristan za druge tipove borbe. Sekundarna paljba je pucanje bez laserskog ciljanja, tako da neprijatelji ne mogu saznati gdje se nalazite.



Gauss Gun ćete dobiti razmjerno kasno u igri, ali će biti iznimno koristan, iako je za nj teško naći streljivo. Izvrsna je kombinacija preciznosti, snage i brzine paljbe, i uopće ga ne treba puniti. Nije naročito učinkovit na većim udaljenostima. Sekundarna paljba omogućuje uništavanje zidova.



Egon rabi istu streljivo kao Gauss Gun, ali se nešto drukčije ponaša. Emitira široku zraku energije koja radi dosta lijep grafički efekt. Ovo je iznimno moćno oružje, jače od svih ostalih. Jedine mane su brzo trošenje streljiva i sekunda potrebna da bi se opet pokrenulo kad prestanete pucati.



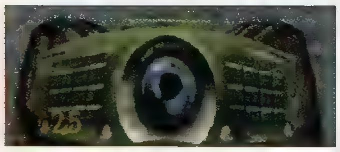
Hornet Gun (bacač stršljenova) je alienovsko oružje koje izbacuje stršljenove koji sami pronalaze metu, tako da je vrlo korisno za pročišćavanje prije ulaska u neki prostor. Neće se zaustaviti dok ne nađe živu metu (ako takve ima). Sjajno je što za nj uopće ne treba streljiva, sam stvara stršljenove. Odjednom može držati osam komada, a jednom kad ih ispalite, polako se stvaraju novi, tako da se brzina paljbe smanjuje. Vrlo loše oružje u bliskoj borbi, sekundarnom paljbom puca bez traženja mete nešto većom brzinom.



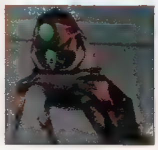
Ako TV inkasatori napadnu u većem broju, evo rješenja. Klasične **granate**. Marinci bježe od njih, ali su ipak korisne za raščišćavanje određenih situacija. U jednom trenutku možete nositi samo deset. Što ih duže držite, prije će eksplodirati.



Satchel charges su slični pipe bombama u Duke Nukemu. Bacite jednu i radijski je aktivirajte po želji. Vrlo korisno, naročito u deathmatchu i protiv Assassina. Sekundarna paljba vam omogućuje da ih bacite više prije aktiviranja. Ne možete ih, nažalost, baciti naročito daleko poput klasičnih granata.



Tripmines, omiljeno oružje za obogaljivanje svekolikog pučanstva, izvanzemaljskog i zemaljskog. U singleplayeru, nažalost, ima malu primjenu, ali je korisno načičkati sobu njima kad znate da protivnici dolaze.



Ovi su malci (**snarkovi**) vječito gladni. Naročito draga poslastica su im marinci, koji pomahnitaju čim ih vide. Jednostavno ih bacite i pronaći će plijen. Samo zapamtite da ni vama nisu naročito skloni: ako ne nađu plijen, napast će vas, a onda su vrlo neugodni. Korisni su i za čišćenje minskih polja.

Neprijatelji



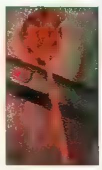
Headcrabovi znaju biti vrlo iritantni. Drže se tamnih kutaka i više od svega žele se trajno nastaniti na vašoj moždanoj tvari. Najjednostavniji način da ih se riješite kad se približe je pajser, a iz daljine dva precizna pucnja iz 9mm pištolja ili nekog drugog lakog oružja. Veće skupine dosta dobro čisti Hornet Gun.



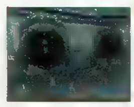
Zombiji su ljudi na kojima su se headcrabovi nastanili. Vrlo su spori, pa ih možete uništiti i pajserom rabeći hit'n'run taktiku, u suprotnom ćete potrošiti mnogo streljiva.



Alien Slave je prilično nezgodan neprijatelj kojeg ćete susresti dosta rano. Napast će vas strujnim impulsom koji je vrlo neugodan. Na sreću, treba im neko vrijeme da se napune strujom. Apsolutno najbolji način za ubijanje ovih napasti je Magnum koji ih kosi jednim pogotkom, a i MP5 je koristan. Jednom kad vidite da se oko njih prikuplja zelenkasta svjetlost, maknite se s puta brzim strafeanjem i opet ih napadnite.



Barnacle zna biti neugodan protivnik. Nastanjuje se na stropovima i svojim dugačkim jezikom koji podsjeća na uže mami neoprezne prolaznike. Ako vam nije na putu, pokušajte se oduprijeti napasti lišivši ga njegove gadne egzistencije; u suprotnom, razvalite ga sačmaricom (samo pogoci u usta ga oštećuju). Ako vas ulove, brzo ih odalamite pajserom, a ako su na vrlo visokom stropu i povuku vas gore, nema vam spasa.

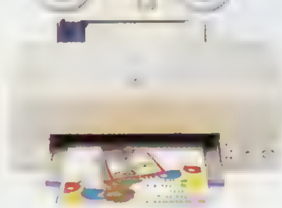


Houndeye je gotovo bezopasan ako nije u većim skupinama. Kad vas vidi, ispustit će piskav zvuk i nakon nekoliko sekunda, što je više nego dovoljno da ga ubijete bilo čime, ispustit će nekakav energetski udar.

nastavak u sljedećem broju »









HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Uštedi od 42 do 348 kuna!

Pretplati se!

Osiguraj svoj primjerak!

PRETPLATA na Hacker:

- ○ 6 brojeva 150 kn
- ○ 12 brojeva 270 kn
- ○ 18 brojeva 317 kn
- ○ 24 broja 420 kn

podaci o naručitelju

ime i prezime (naziv tvrtke)

ulica i broj

mjesto / poštanski broj

tel./fax / e-mail

JMBG / matični broj tvrtke

datum / potpis

način plaćanja

- ○ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke
- ○ uplatom na žiro-račun 30105-603-28346
  svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe
  primatelj: Janus -Lingua d.o.o., Petrinjska 11/4., 10000 Zagreb
  u rubriku POZIV NA BROJ upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke
- ○ kreditnom karticom
  - □ American Express
  - □ Diners Club
  - □ EuroCard MasterCard
  - □ Visa

  broj kartice ____

  kartica vrijedi do ____

KUPI svoj primjerak u redakciji Hackera i **UŠTEDI** troškove poštarine

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **OBVEZATNO** pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.

NAPOMENA:

Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i **osobno** u prostorijama redakcije u **Petrinjskoj 11** (4.kat)
od ponedjeljka do petka (od 10 do 15 h)
Za sva pitanja i informacije nazovite
Odjel prodaje na naše tel. **01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10**

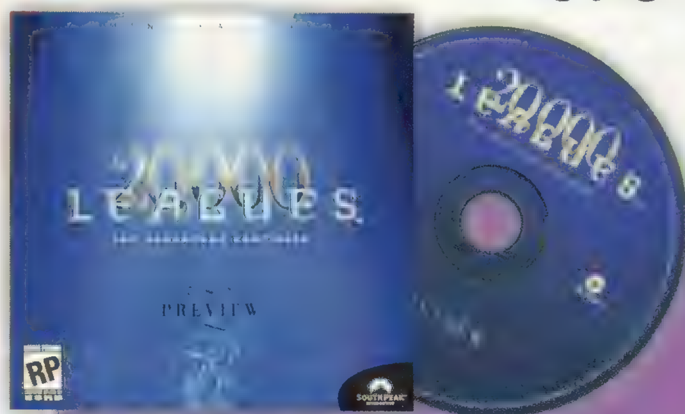
HACKER CLUB
Jedini klub koji nagrađuje!

DOBITNICI

- Lehotkai Robert, Medulin
- Šerbo Jakov, Zagreb
- Laksar Martin, Osijek
- Vidić Davor, Matulji
- Španić Davor, Bjelovar
- Palčić Daniel, Kolan
- Herenda Dejan, Rijeka
- Batelja Krunoslav, Jastrebarsko
- Kosović Vjekoslav, Vukovina
- Turk Pavle, Gerovo
- Sunko Mario, Korčula
- Božiković Dominik, Zagreb
- Zujić Eric, Imotski
- Bilić Jakša, Zagreb
- Bano Mislav, Sl. Brod
- Hofman Bruno, Zagreb
- Bano Mislav, Sl. Brod
- Obuljen Antonio, Dubrovnik
- Orelj Danilo, Drežnica
- Vranješ Siniša, Zagreb
- Hofman Bruno, Zagreb
- Čavko Marko, Zagreb
- Novosel Hrvoje, Zagreb
- Ursić Antonio, Mokošica
- Sočev Kristijan, Zagreb
- Hofman Bruno, Zagreb

SUPER POKLON

EKSKLUZIVNI *demo*



Hacker u društvu s **najboljima!**

SOUTHPEAK™ INTERACTIVE

pokloni + iznenađenja



originalna HACKER majica

stigla je u ruke dvojice pretplatnika

- **Keller Ivan** *Zagreb*
- **Caba Krešimir** *Sesvete*

dok su

- **Kučko Željko** *Donja Stubica*
- **Bukovac Mihovil** *Vrbovec*

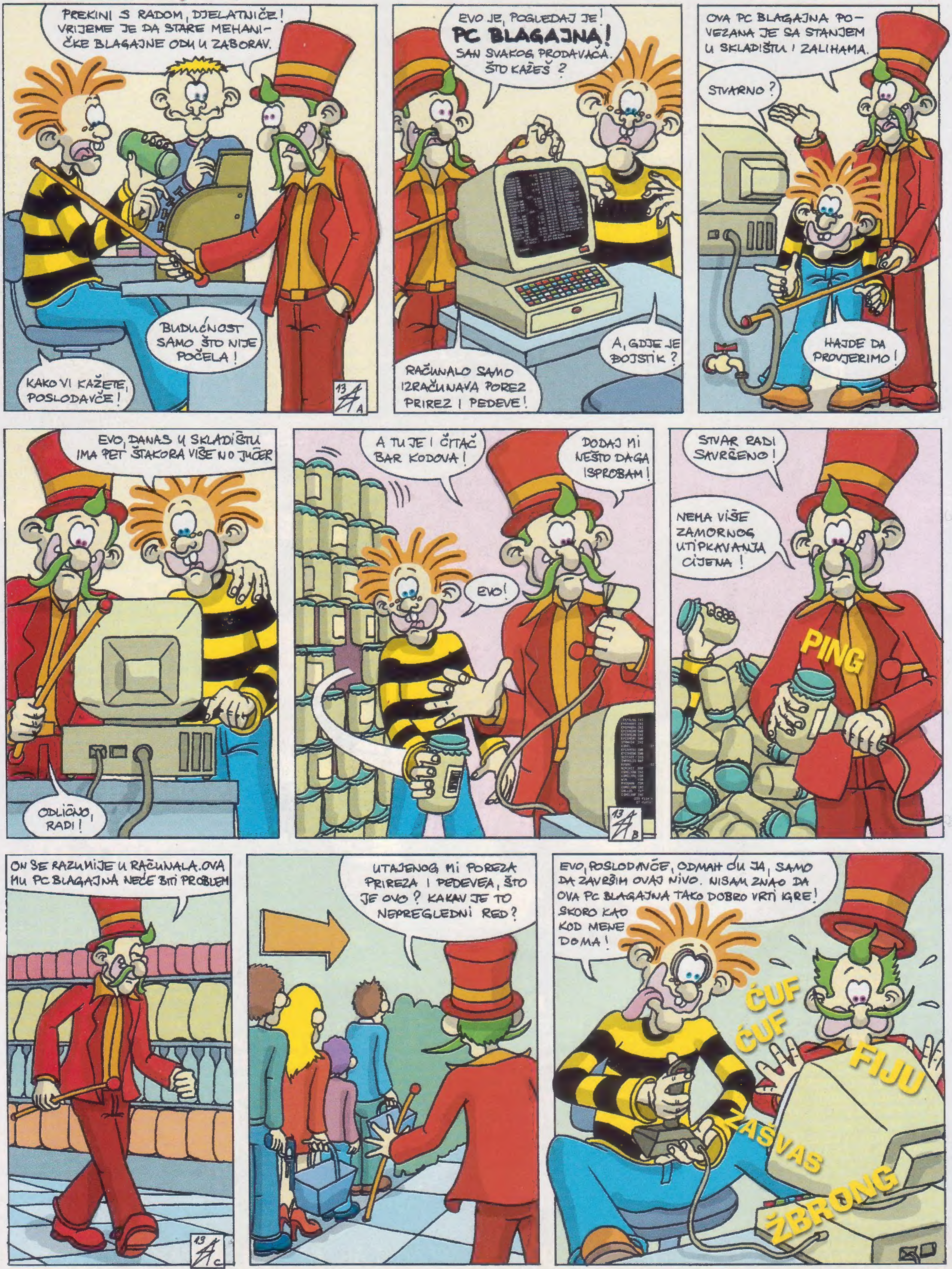
dobili luksuzni

originalni HACKER rokovnik

MALA ŠKOLA RAČUNALA

PC blagajna

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



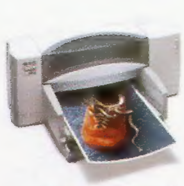
goran@agram.com

www.hp.com/go/drops





SAMO STVARNOST IZGLEDA STVARNIJE.



HP DESKJET PISAČI s
HP PhotoREt II tehnologijom

Ova izvanredna slika stvorena je trenutačno najnaprednijom dostupnom tehnologijom višeslojnih boja - HP PhotoREt II . Ona omogućava našim pisačima da u svaku točku nanesu, gotovo da ne povjerujete, i po 16 kapljica tinte. To znači da se svaka nijansa boje koju zamislite može upotrijebiti u stvaranju fotografskih ispisa i na običnom papiru. To još više iznenađuje kad uzmete u obzir da se ova boja proizvodi pri brzinama pri kojima ostali stolni pisači mogu proizvesti samo crno-bijelo. Zapravo, ništa nije tako blizu. Osim, naravno, same stvarnosti. Potražite HP pisače kod ovlaštenih prodavača.

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR



NOVI HIT IZ "MEGAMEDIJE"

izdavača poznatog po "Megapak" serijalu

- Ceasar 2
- Admiral Sea Battles
- Missionforce: Cyberstorm
- 3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night
- Screamer 2



SIM CITY 3000 | ISRAELI AIR FORCE | EUROPEAN AIR WAR | SENSIBLE SOCCER 98 | RAINBOW SIX | SANITARIUM



CONSTRUCTOR | STREAK HOVER-BOARD RACING | B-MOVIE | ACTUA GOLF 2 | PITFALL | C&C platinum

ALGORITAM
www.algoritam.hr

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/48 72 514

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/48 18 672
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

MALOPRODAJNI PARTNERI:

- "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147
- "SYS COMPUTERS SHOP", Avenija grada Vukovara 39, tel: 6129 882